OVIDIU REPEDE

CAVALERII INTELIGENȚEI

OVIDIU REPEDE

CAVALERII INTELIGENȚEI

♦♦♦

METODĂ PRACTICĂ DE ÎNVĂȚARE A JOCULUI DE ȘAH

CUPRINS

Cuvânt înainte…… 7

Capitolul I Noțiuni fundamentale în jocul de şah..11
1A. Trusa de şah……11
1B. Mutarea pieselor de şah……... 13
1C. Desfăşurarea unei partide de şah……. 16

Capitolul II Pionul……..23
2A. Furculița……...23
2B. Atacarea pieselor legate……...23
2C. „Șah" prin descoperire……24
2D. Transformarea pionului în regină…… 25

Capitolul III Calul……31
3A. Calul atacă simultan cu „şah"……32
3B. Calul atacă simultan mai multe piese……. 34
3C. Capturi decisive prin jocul de cal……35

Capitolul IV Nebunul…….. 37
4A. Legarea pieselor……..38
4B. „Şah-uri" prin descoperire…….. 40
4C. Nebunul atacă simultan mai multe piese…… 41

Capitolul V Turnul…….49
5A. Capturi specifice jocului de turn……49
5B. Lupta pentru coloanele libere……. 51
5C. Dublarea turnurilor pe coloană sau pe linie…… 52

Capitolul VI Regina……55

Capitolul VII Regele……..59
7A. Regele, la început de joc……59
7B. Regele, în luptă directă……... 60
7C. Regele, în final de partidă……... 60

Capitolul VIII „Şahul”(Atac la rege)…… 63
8A. Contracararea poziției de „şah”…….. 63
8B. Urmările unui „şah”…… 64
8C. Scopurile atacului prin „şah”…….. 65

Capitolul IX „Matul”(final de partidă)……. 69
9A. Matul accidental (*datorat neglijenței*)…… 69
9B. Matul normal *(pregătit pas cu pas)*…….. 72
9C. Executarea matului când există o superioritate materială suficientă (*de cel puțin un turn*)…… 76
9D. Remiza…… 78

Capitolul X Recomandări……..83
10A. Începutul jocului……... 83
10B. „Rocada mică” şi „rocada mare”…….. 84
10C. Regula „en passant”…….. 86
10D. Efectuarea schimburilor de piese……..87
10E. Cinci sfaturi practice…… 90

Capitolul XI Drumul către performanță……...93
11A. Despre deschideri…… 93
11B. Jocul de mijloc şi durata unei partide de şah…… 96
11C. Simbolurile şi scrierea specifică jocului de şah…… 97
11D. Citirea şi studierea partidelor de şah……102

Cuvânt de luare aminte……..107

Anexă Breviar deschideri…… 111

Cuvânt înainte

Ca să iubeşti şahul trebuie să guşti din bucuria victoriei. Ca să poţi învinge, trebuie să cunoşti regulile jocului, dar nu numai atât... Rar s-a întâmplat ca cineva, imediat după ce a învăţat cum se mută piesele, să şi câştige primele partide. De aceea, autorul oferă prin studierii cărţii de faţă o scurtare a perioadei de acumulare a experienţei şahistice.

În premieră absolută, metoda propune înlocuirea experienţei care se dobândeşte, în mod obişnuit, după jucarea a 100-200 de partide, cu recomandări pragmatice, de aritmetică elementară, pentru obţinerea avantajului material necesar câştigării unei partide. Astfel, jucătorul începător va fi ferit de pericolul renunţării la şah, din cauza prea multor înfrângeri suferite, situaţie frecventă chiar şi atunci când începătorul este talentat.

După cercetarea situaţiilor de joc propuse de către autor - pe cât se poate în faţa tablei de şah - chiar şi un jucător fără experienţă poate să îşi dezvolte un sistem de joc robust, prin care să învingă din când în când şahişti mult mai experimentaţi.

Pentru copii este bine să încerce cât mai des aplicarea capcanelor recomandate prin desenele din îndrumar, imediat după învăţarea mutărilor cu piesele de şah. Astfel, micuţii noştri parteneri de viaţă vor înţelege rostul studiului în practicarea şahului, obişnuinţă care le va deschide calea spre înalta performanţă.

Pe lângă prezentarea regulilor de bază ale jocului şi

a câtorva noțiuni fundamentale de strategie, metoda propriuzisă propune învățarea artificială a procedeelor de capturare a pieselor de valoare şi asigurarea de avantaj material față de adversar.

Acest mod pragmatic de abordare a jocului de şah este o noutate necesară, cărțile de şah tipărite până acum la noi respectând modelul sovietic, superteoretizat, care se adresează în special şahiştilor experimentați.

Experiența şi logica şahului ca joc de divertisment demonstrează că învățarea „sportului minții" printr-o foarte bună cunoaştere a capcanelor tipice jocului este eficientă, atât pentru începătorii care nu urmăresc înalta performanță, cât şi pentru şahiştii care vor avea capacitatea de a ridica străvechiul joc persan la nivel de artă.

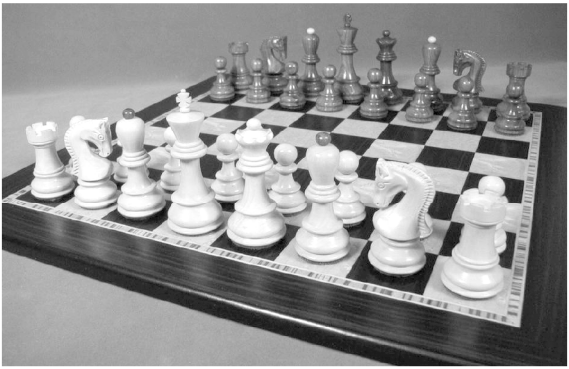
Şi totuşi, de ce tocmai „şah"?...

…Fiindcă şahul a fost şi va rămâne pentru creierul uman, deopotrivă, învățător şi doctor iscusit!

Autorul

„Şahul este sala de gimnastică a minții”

Blaise Pascal



-I-
NOȚIUNI FUNDAMENTALE ÎN JOCUL DE ŞAH

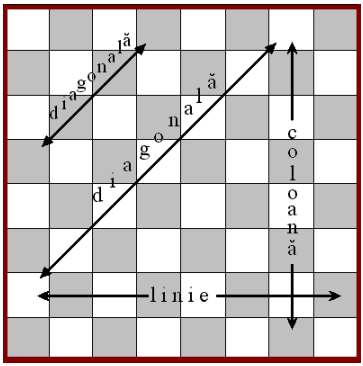
Pentru a putea desfăşura o partidă de şah avem nevoie de o trusă de şah şi mai trebuie să cunoaştem piesele de joc şi regulile după care se aşează şi se mută aceste piese.

1A. TRUSA DE ŞAH

● Tabla de şah

Este o planşetă plană de formă pătrată, împărțită în 64 de pătrățele de culoare albă şi neagră, alternativ, ca în fig.1.1.

Pe această diagramă se află marcate cu linii şi săgeți două diagonale, o *coloană* şi o *linie*, denumiri specifice în şah, folosite pentru orientarea pe câmpurile de joc (*pătrățelele tablei*). Pentru a putea înțelege posibilitățile infinite ale tablei de şah, vom reaminti o veche şi cunoscută poveste despre începuturile acestui joc.



1.1

Se spune că demult, la una din marile curți împărăteşti ale orientului, prințul se plictisea de moarte până ce într-o zi, un înțelept l-a deprins cu tainele jocului de şah. Salvat din melancolie şi din întristare de minunatul joc, prințul a binevoit să-l răsplătească pe înțeleptul brahman, iar acesta, aparent modest, i-a cerut, *un bob de grâu pentru*

primul pătrățel al tablei de şah, două pentru al doilea, patru pentru al treilea, opt pentru al patrulea, şi aşa mai departe.

Când prințul şi-a trimis sfetnicii după câțiva saci de grâu, înțeleptul nostru a spus că nu vor ajunge aceşti saci. Atunci prințul a poruncit matematicienilor lui să socotească, iar aceştia, când au văzut rezultatul astronomic, abia, abia au îndrăznit să-l spună stăpânului: 18446744073709551615…, adică o cantitate de grâu pe care împărăția Indiei nu o putea strânge în jitnițele ei timp de peste 100 de ani.

Din morala acestei povestiri uimitoare, se înțelege unicitatea jocului de şah, farmecul fiecărei partide, care poate să semene cu o altă partidă, dar nu se repetă practic niciodată.

● Piesele de şah

La posibilitățile fără număr oferite de pătrățelele tablei de şah se adaugă, ca multiplicare infinită, varietatea celor şase tipuri de piese de şah. Acestea sugerează două armate în confruntare. Astfel, jocul de şah are o semnificație profund umanistă, înlocuind confruntările sângeroase de pe câmpul de luptă cu cele de pe tabla de şah; altfel spus, înlocuind „forța" brațului cu „forța" minții.

De-a lungul timpului confecționarea pieselor de şah a constituit un bun prilej pentru artiştii plastici de a-şi demonstra talentul. Piesele erau executate din diferite esențe de lemn, os, fildeş, ba chiar bronz, aur şi argint. Formele lor au fost executate după talentul şi imaginația creatorilor.

Pentru lucrare vom utiliza piesele de mai jos, fig. 1.2.

1.2 ►

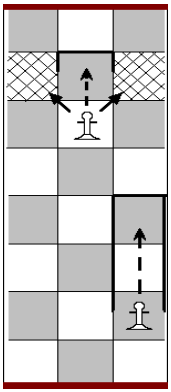
PIESĂ						
	TURN	CAL	NEBUN	REGINĂ	REGE	PION
SIMBOL	T	C	N	D	R	P
ALTE DENUMIRI	(TURĂ)		(OFIŢER/EPISCOP)	(DAMĂ)		

1B. MUTAREA PIESELOR DE ŞAH

● Pionul

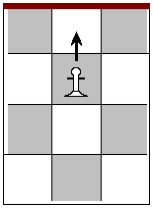
În jocul de şah, cei 8 pioni reprezintă luptătorii disciplinați, gata de sacrificiu. Ei se deplasează doar câte un singur pas, înainte, pe coloană (*fig.1.3-vezi săgeata*).

Singura abatere de la regula mersului cu un pas înainte este momentul plecării în cursă, de pe linia inițială, când pionul are dreptul, dacă doreşte, să-şi ia avânt şi să facă doi paşi (*vezi fig.1.3, pionul de jos*).

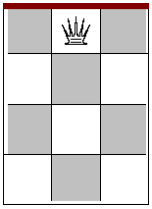


1.3 ►

În înaintarea lor, pionii pot captura, (*elimina din joc*) numai piesele adverse aflate în dreapta sau în stânga lor, la o distanță de un pas – vezi câmpurile haşurate din fig.1.3.



1.4 (I)



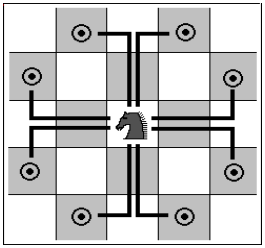
1.4 (II)

Cei mai mulți pioni vor fi eliminați în luptă şi, de obicei doar unul singur va putea ajunge la capătul cursei (*al tablei*), unde se preschimbă în regină (*vezi fig.1.4, faza I şi faza II).*

● Calul

Regulile jocului au stabilit ca deplasarea calului să fie mult diferită de a celorlalte piese, cu salturi peste piesele şi câmpurile învecinate.

Această mişcare formează un fel de „L”, ca în figura 1.5 (*două câmpuri pe o direcție, apoi un salt – pas - pe câmpul alăturat*).



1.5

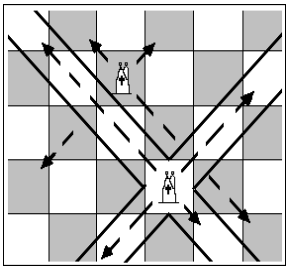
□ Notă – Locurile în care poate sări calul (*câmpurile marcate cu cerc şi punct*) reprezintă de altfel şi singurele pătrățele atacate de cal, deci locurile de pe care calul poate elimina piesele adverse.

● Nebunul

Deplasarea celor 4 nebuni de pe tablă are loc numai pe diagonalele acesteia, cum se vede în fig.1.6.

Pe tot parcursul unei partide, ei pot acționa numai pe culoarea lor de plecare (*alb sau negru*).

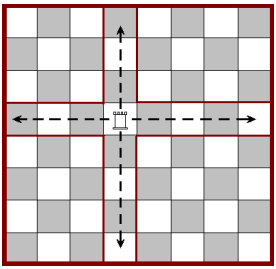
□ Notă:-nebunul poate lua orice piesă adversă întâlnită în cale, pe direcția lui de deplasare.



1.6

● Turnul

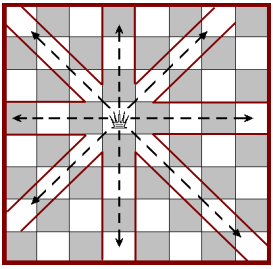
Aşa cum se poate vedea în diagrama 1.7, deplasarea turnului se face în linie dreaptă, pe coloane sau pe linii. Turnul poate lua (*elimina din joc*) orice piesă adversă aflată în calea lui, pe culoarul delimitat cu linie continuă.



1.7

● Regina

În diagrama 1.8 se observă că regina însumează la posibilitățile de mutare ale turnului şi pe cele ale nebunului. Este vorba despre amândoi nebunii (*când regina se află pe alb se poate deplasa ca un nebun de alb, iar când este pe negru, ca un nebun de negru*).

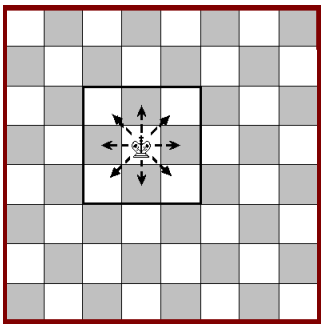


1.8

● **Regele**

Câmpurile pe care se poate mişca regele sunt cele învecinate cu el, pe orice direcție (*figura 1.9-zona delimitată cu linie groasă*).

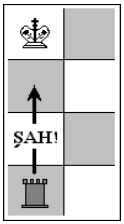
Altfel spus, regele se poate deplasa ca şi regina, *dar numai cu un singur pas* (*cu un câmp*), acest lucru făcând din rege o piesă de şah greoaie şi vulnerabilă.



1.9

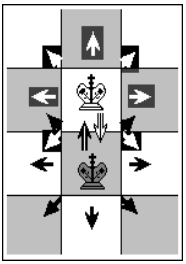
■ Observație: scopul final al unei partide de şah constă în capturarea regelui. La şah, regele nu poate fi luat (*eliminat din joc*) prin surprindere, din neatenția jucătorilor. Acest aspect subliniază în plus caracterul cavaleresc al jocului, care se va încheia doar atunci când regele nu mai poate fi salvat prin nicio mutare. Astfel, *fair-play*-ul jocului de şah duce la două consecințe:

● În cazul atacării unui rege, jucătorul care care face acest lucru are obligația să anunțe „şah!", cuvânt prin care el îşi avertizează partenerul de joc că regele trebuie ferit sau apărat (*fig.1.10*).



1.10 ►

● A doua consecință este aceea că regii nu au voie niciodată să se apropie la mai puțin de un pas unul de celălalt. Dacă ei s-ar afla pe câmpuri vecine, conform regulilor de mutare, ar fi posibilă capturarea unuia dintre regi de către celălalt, lucru interzis de regulile jocului (*vezi fig.1.11*).

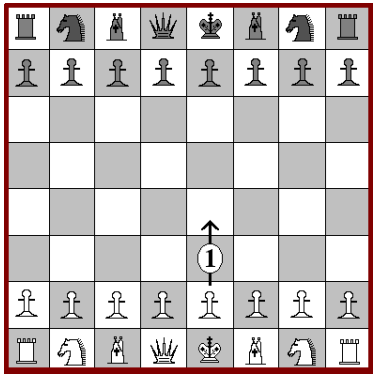


1.11

1C. DESFĂŞURAREA UNEI PARTIDE DE ŞAH

Fiecare tabără (*şi albul şi negrul*) dispune la început de o forţă alcătuită din 16 piese: **opt pioni, două turnuri, 2 cai, 2 nebuni, o regină şi un rege** (*vezi fig.1.12*). De reţinut 2 reguli:

- prima mutare dintr-o partidă o face albul cu o singură piesă.
- regina îşi păstrează culoarea (*regina albă începe jocul pe alb, iar cea neagră pe negru*).



1.12

La începutul unei partide de şah se obişnuieşte ca jucătorii să tragă la sorţi culoarea, deoarece, prima mutare va fi făcută întotdeauna de şahistul cu piesele albe, ceea ce reprezintă un mic avantaj. Urmează o mutare a negrului, apoi albul şi tot aşa, alternativ, până la final.

Jocul de şah se încheie în momentul când regele uneia dintre tabere este atacat (*se află în poziţie de şah*) şi nu mai poate fi salvat de la capturare indiferent ce mutare ar face jucătorul care îl conduce. Această situaţie poartă denumirea de „MAT". Jucătorul care a reuşit eliminarea (*capturarea*) regelui advers, câştigă partida.

La şah există şi posibilitatea încheierii jocului la egalitate, prin „REMIZĂ", atunci când ambele tabere îşi epuizează în luptă forţele, care rămân puţine şi egale, iar cei doi jucători convin asupra egalităţii. De asemenea, tot remiză se consideră şi poziţia blocată din neatenţie „*pat*", ori repetarea de 3 ori a aceleiaşi mutări de către ambii jucători. Specialiştii împart jocul de şah în trei etape mai importante; *deschiderea, jocul de mijloc şi finalul.*

Această împărțire este valabilă şi în jocul amatorilor, dar o separare exactă a celor trei etape este foarte greu de făcut. Deschiderea cuprinde primele câteva mutări, jocul de mijloc câteva zeci de mutări, iar în final se joacă ultimele mişcări, care duc la deznodământul jocului (*de obicei finalul se joacă doar cu câteva piese*).

-I- Deschiderea jocului

Studiul de față, alcătuit într-o variantă pragmatică de învățare a jocului de şah, consideră că recomandările despre deschideri din cap.X, XI şi Anexă, sunt suficiente pentru jucătorii începători. Pe scurt, este vorba despre:

- începerea cu pionul din fața regelui sau a reginei;
- scoaterea rapidă în joc a cailor şi a nebunilor (*cavaleria uşoară*) şi eliberarea ultimei linii a tablei;
- efectuarea uneia dintre rocade.

Cu timpul, recomandăm ca şahiştii (*chiar cei amatori*), să învețe şi să joace corect cel puțin primele 5-7 mutări ale deschiderilor mai cunoscute (*jocul celor patru cai, deschiderea centrală, partida spaniolă, apărarea siciliană, deschiderea italiană, scandinavă, gambitul regelui, gambitul damei, indiana regelui, etc, vezi anexa*).

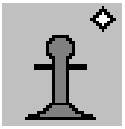
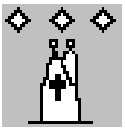
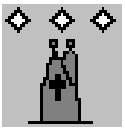
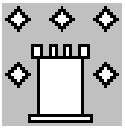
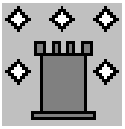
-II- Jocul de mijloc

Sistemul pragmatic propus de autor se bazează pe:

A - Cunoaşterea valorii inițiale a pieselor de şah
B - Cunoaşterea capcanelor tipice în jocul de şah

A - Valoarea pieselor de şah

Trebuie precizat de la început că valoarea pieselor se modifică permanent în timpul jocului de şah, în funcție de măiestria cu care jucătorii le organizează pe poziții mai mult sau mai puțin favorabile. Totuşi, de cele mai multe ori această valoare oscilează în jurul următoarelor punctaje:

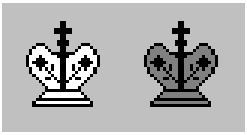
Pion	**1** punct		
Cal	**3** puncte		
Nebun	**3** puncte		
Turn	**5** puncte		
Regină	**10** puncte		

Observații:

■ de obicei, cu două turnuri (*ture*) se joacă mai bine decât cu o regină, chiar dacă în ambele cazuri punctajul este teoretic egal: 5 + 5 = 10 puncte

■ regii sunt piesele cele mai importante, fără de care jocul nu poate continua, dar regii nu au mare forță de joc.

Deoarece regele alb și cel negru trebuie să existe permanent în joc și pe tabla de joc, forța acestor piese este egală pentru ambele tabere și de aceea nu mai trebuie evaluată în puncte.

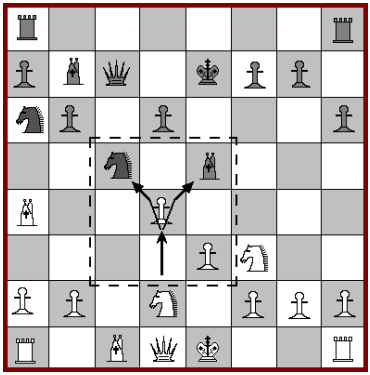


B – Cunoaşterea poziţiilor de şah tip capcană

Pentru a fi mai uşor de înțeles (*de „văzut" cum mai zic şahiştii*), aceste poziții cheie sunt prezentate sistematic, pe tipuri de piese şi în ordinea valorii pieselor**:**

Pion - cap.II
Cal - cap. III
Nebun - cap. IV
Turn - cap.V
Regină - cap.VI
Rege - cap.VII

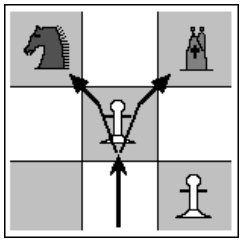
În fig.1.13, se prezintă poziția numită mai popular „*furculiță*" datorită atacului simultan dat de pionul alb asupra două piese adverse mai valoroase (*cal şi nebun*), atac asemănător unei furci cu doi colți. La mutarea următoare pionul alb va captura sau calul sau nebunul, aducând taberei lui un avantaj de două puncte, chiar dacă pionul va fi sacrificat:



1.13

3puncte (*nebun negru*) – 1punct (*pion alb*) = 2puncte

Pe parcursul studiului nostru, vor fi zeci de astfel de poziții de interes (*în exemplu, zona mărginită cu linie punctată*). Aceste zone vor fi decupate (mărite) separat de restul tablei (ca în *fig. 1.14*), pentru a-l obişnui pe şahist cu selectarea în minte a acestor poziții tipice.



1.14

-III-Finalul

După parcurgerea capitolelor care ne prezintă modalităţile prin care piesele noastre pot câştiga punctaj (*cap.II - VI*), cele mai importante două lucruri sunt:

A- Păstrarea avantajului material obţinut;

B- Folosirea acestui avantaj la obţinerea victoriei.

Pentru realizarea acestor obiective, cititorul nostru are la dispoziţie recomandările referitoare la rege (*cap.VII*), la şah (*cap. VIII*), la mat (*cap.IX*) şi cel despre efectuarea schimburilor de piese (*cap.X*).

Observaţii:

■ Toate poziţiile analizate pot fi folositoare şi în sens invers, atunci când ne aflăm în inferioritate materială şi trebuie să ne surprindem adversarul cu o recuperare de mare valoare.

■ Pentru citirea şi înţelegerea corectă a diagramelor desenate, mai sunt necesare câteva precizări:

□ *schiţele prezintă câte o porţiune oarecare de pe tabla de joc; atunci când se văd şi marginile, acestea sunt marcate cu o linie îngroşată.*

□ *piesa desenată punctat reprezintă poziţia avută înainte de mutare.*

□ *săgeata indică mutarea care urmează sau ameninţările cu şah.*

□ *linia continuă reprezintă o direcţie de deplasare sau o legătură de apărare dintre două piese de aceeaşi culoare.*

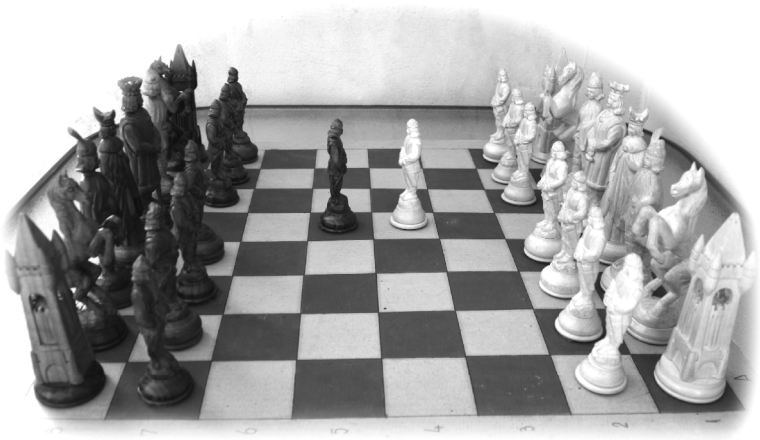
□ *patratul haşurat sugerează un câmp de maximă importanţă.*

Încheiem aici prezentarea noțiunilor generale şi vă invităm să „fotografiați” în minte, cu atenție cât mai multe dintre pozițiile prezentate pentru a le putea observa şi aplica „pe viu” în jocurile dvs. viitoare.

Aflați în labirintul care se formează pe tabla de şah după primele 5-10 mutări, buna cunoaştere a „vicleşugurilor” din şah va da un sens foarte precis și sigur jocului.

Veți şti cum să feriți propriile piese de valoare şi cum să mutați în continuare, pentru a prinde piesele adversarului în capcane.

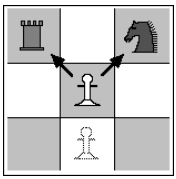
Astfel, jocul dvs. va fi tot timpul periculos, fără mutări de aşteptare, inutile, caracteristice începătorilor.



-II-
PIONUL

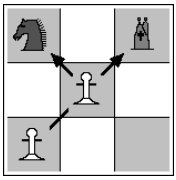
2A. FURCULIȚA

Pionul înaintează un pas şi amenință simultan, în stânga şi în dreapta capturarea a două piese de valoare mai mare. Rezultat**:** turnul, piesă de 5 p va fi salvat, dar pionul va lua calul, piesă valorând 3 puncte (*fig.2.1*).



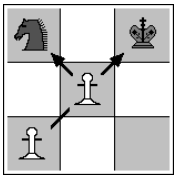
2.1

● Dacă una dintre cele 2 piese atacate de pion e rege, regină sau nebun, pionul trebuie sprijinit (*apărat*) în timpul atacului, de o piesă proprie (*în diagrama 2.2, avem ca apărare tot un pion, care va captura nebunul negru după ce acesta, pentru a compensa din pierdere, ia pionul atacator*).



2.2

● Când una din piesele atacate este rege, acesta intră direct în poziție de şah şi trebuie obligatoriu mutat (*el nu poate captura pionul deoarece acesta este apărat de celălalt pion*). În această situație (*fig.2.3*), după ieşirea regelui din poziția de „şah”, pionul alb va captura calul (*piesă valorând 3 puncte*).



2.3

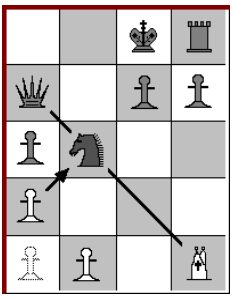
2B. ATACAREA PIESELOR LEGATE

Piesele se consideră „legate” în două situații:

● Dacă acoperă propriul rege de atacul unei piese adverse, deci dacă anulează poziția de şah.

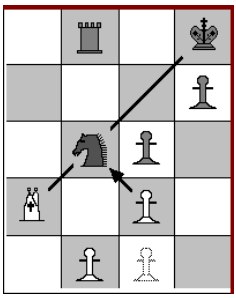
● Dacă acoperă regina sau turnul, de atacul unei piese adverse cu valoare mai mică decât regina sau turnul.

Observație: Piesele „legate” nu pot fi ferite.



În fig.2.4 şi fig.2.5 se prezintă momentul favorabil când pionul trebuie să atace şi să ia calul care e legat (de regină sau rege).

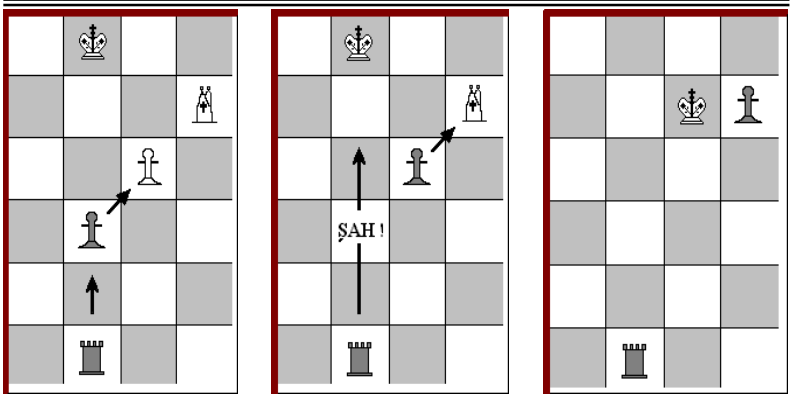
◄ 2.4 2.5 ►



2C. „ŞAH" PRIN DESCOPERIRE

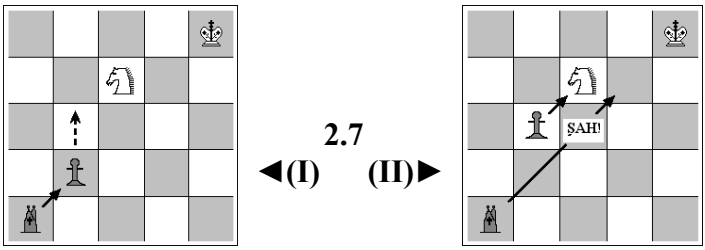
● Pionul este susţinut în atac de către un turn sau de regină. Prin deplasarea lui laterală (*ca urmare a luării unui pion*) se atacă în acelaşi timp şi regele advers cu turnul, realizându-se aşa numitul „şah prin descoperire" (*fig. 2.6*). Regele este obligat să fugă din poziţia de şah, iar pionul va putea captura nebunul alb (*piesă valorând 3 puncte*).

2.6

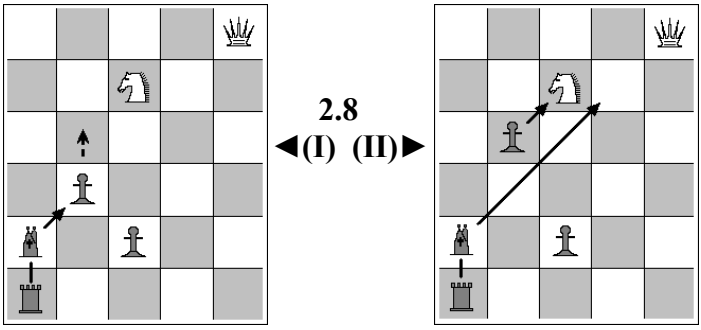


(I) **(II)** **(III)**

● Dacă propriul pion acoperă ameninţarea de la nebun (*sau de la regină*), „şah-ul" prin descoperire se realizează odată cu înaintarea pionului. Regele se va feri din şah, iar pionul va captura calul (*fig.2.7*).



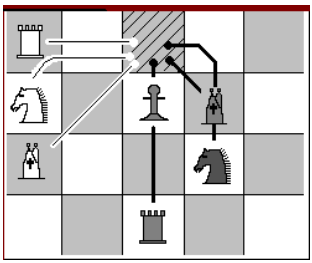
● Atacul prin descoperire asupra reginei este o capcană la fel de periculoasă şi duce la acelaşi câştig material (*un cal*). Procedeul este la fel de simplu, doar că în locul regelui se află regina, iar piesa de atac (*nebunul*) trebuie apărată pentru a nu fi luată ea de regină (*în exemplul din diagramele 2.8 nebunul este apărat de un turn*). După replierea damei, pionul va putea captura calul (*3 puncte*).



2D. TRANSFORMAREA PIONULUI ÎN REGINĂ

Toți jucătorii începători trebuie să rețină această regulă foarte importantă a jocului de șah: **pionul ajuns la capătul cursei de înaintare (*ultimul pătrățel de pe tablă*) se transformă în regină**. Aproape întotdeauna această ultimă linie este apărată cu strășnicie. Prin urmare, pe acest ultim câmp de joc se va da o luptă crâncenă în care va birui șahistul care supraveghează pătrățelul cu mai multe piese.

În diagrama 2.9 înaintarea pionului pentru transformarea lui în regină este susținută de un număr egal de piese cu cele aflate în apărare. Astfel, transformarea se poate face.



2.9 ►

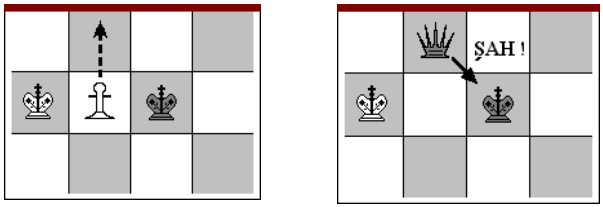
După efectuarea schimbului de piese, pionul transformat va fi „plătit" de alb cu prețul unui cal (*sau nebun*), deci câștigul va fi de: 3 – 1= 2 puncte

În diagramele care urmează se prezintă câteva situații tipice de transformare din finalul unei partide de șah.

● Pionul înaintează şi transformarea lui în regină nu mai poate fi oprită (*fig.2.10*).

Rezultat: 10 – 1 = 9 puncte câştigate *(se câştigă regina, se pierde pionul).*

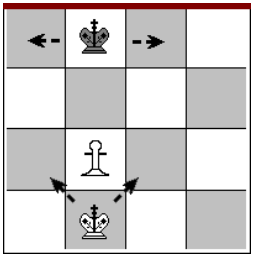
2.10



(I) **(II)**

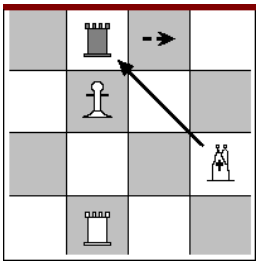
● Dacă regele apărător ajunge la timp în fața pionului, negrul poate obține capturarea acestuia şi remiza *(joc terminat la egalitate, fig 2.11).*

Este important însă ca regele negru să mute exact, să vină în fața regelui alb, să „ia fața" acestuia *(cum spun şahiştii)* ori de câte ori regele alb încearcă să se apropie.



2.11

● Sub amenințarea nebunului (*vezi fig.2.12*), turnul se va retrage lateral. Pionul înaintează şi devine regină. Pentru a mai reduce din proporțiile dezastrului, turnul va elimina din joc noua regină, după care va fi capturat de nebunul sau turnul alb.

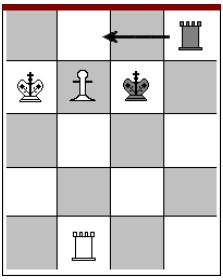


2.12

Întrucât noua regină era înainte un simplu pion, ecuația punctelor devine: $\boxed{5 - 1 = 4}$ puncte câştigate.

Dacă turnul ia direct pionul alb, vom avea aceeaşi socoteală (*se ia un pion, se pierde un turn*).

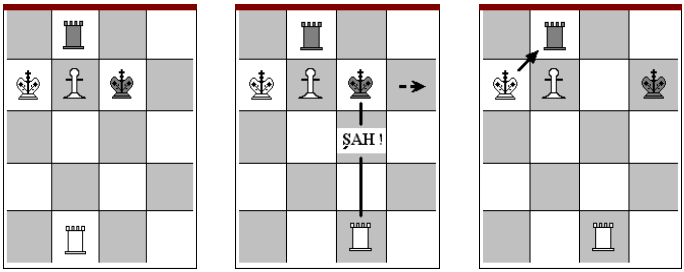
● Poziția descrisă în diagrama 2.13 (I) va fi câştigătoare pentru alb indiferent cine va urma la mutare. Dacă urmează albul, înaintarea pionului pe ultima linie şi transformarea acestuia îl va obliga pe negru să ia dama şi să sacrifice turnul. Dacă la mutare urmează negrul, acesta va bloca înaintarea pionului cu turnul.



2.13 (I)

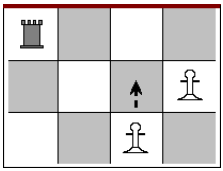
După şah cu turnul alb şi după îndepărtarea regelui negru, regele alb va captura turnul părăsit, deci va câştiga 5 puncte (*fig.2.13 - II, III, IV*).

2.13



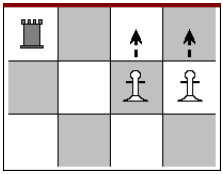
(II) **(III)** **(IV)**

● Atacul cu pioni legați (*apărați între ei*). Pionii din diagrama 2.14 se mai numesc „legați” (*cel din spate îl apără pe cel din față*) şi sunt „liberi”, adică nu mai au în față pioni adverşi până la linia de transformare.



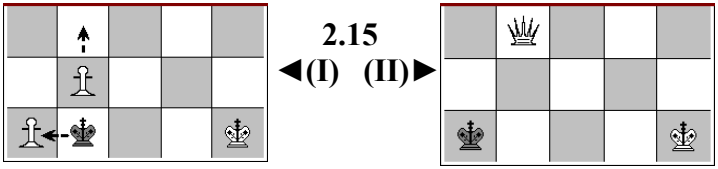
2.14 (I)

Deşi teoretic ei valorează numai două puncte, turnul, care are valoare mult mai mare nu va putea împiedica transformarea unuia dintre pioni în regină, indiferent cine urmează la mutare.



2.14 (II)

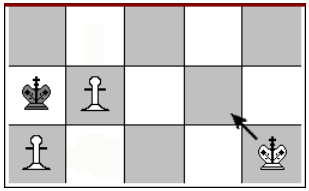
● Pionii legați pot câştiga uşor şi confruntarea cu regele (*fig.2.15-I,II*). Dacă regele va captura pionul alb neapărat *(cel din spate)*, pionul din față nu mai poate fi ajuns.



2.15
◄(I) (II)►

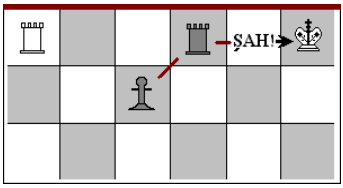
Dacă regele negru nu va lua, ci va aştepta, înaintând oblic între cei doi pioni, regele alb va avea timp să vină lângă pioni şi să sprijine transformarea acestora în regină (*vezi fig.2.16*).

2.16►



● Pregătirea terenului în vederea transformării unui pion poate fi forțată prin ocuparea ultimei linii de către propriul turn, apărat chiar de către pionul ce se va transforma.

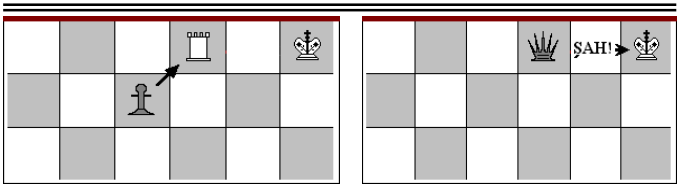
În diagrama 2.17 (I) turnul aflat în apărare, cel alb, trebuie să accepte schimbul *(datorită „şah-ului”)*; altfel, el va fi capturat fără schimb de către turnul negru.



2.17(I)

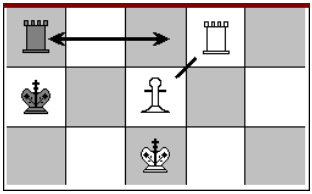
După ce turnul alb ia turnul negru, pionul va avansa oblic, un pas, luând turnul alb şi devenind regină (*fig.2.17-II,III*).

2.17



(II) **(III)**

● În poziția din diagrama 2.18, la un joc corect, avantajul albului va fi de o regină, indiferent cum va acționa negrul. Singura variantă mai bună pentru negru este să aştepte greşeala albului, care, grăbindu-se, ar putea înainta direct cu pionul la transformare.



2.18

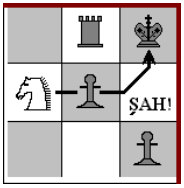
În această ipoteză de joc, turnul negru va captura noua regină, iar apoi turnul alb va lua şi el. Astfel, albul va câştiga doar un turn, valorând 5 puncte, în locul unui avantaj de o regină, în valoare de 10 puncte.

■ Observație: Transformarea pionului în damă conduce de obicei la victoria jucătorului care a transformat, situația fiind comparabilă cu „knocked down”-ul din box.

-III-
CALUL

Această piesă poate produce modificări spectaculoase în economia jocului şi în capturarea pieselor adverse, deci în problema de bază a jocului începătorilor. Apare întrebarea: *prin ce se deosebeşte calul de celelalte piese din jocul de şah?*. Răspuns: între cal şi piesa atacată de acesta nu se poate interpune o altă piesă cu rol de acoperire, regulă de joc sugerată probabil de însuşirea reală a calului de a sări şi de a depăşi cu uşurinţă obstacolele.

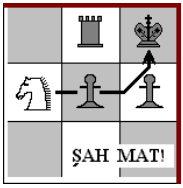
Una dintre consecinţele directe ale acestei reguli de joc e aceea că atacarea regelui cu calul şi deci şahul dat de această piesă nu poate fi acoperit, obligând la mutarea regelui şi ducând la preluarea iniţiativei (*diagrama 3.1*).



◄ **3.1**

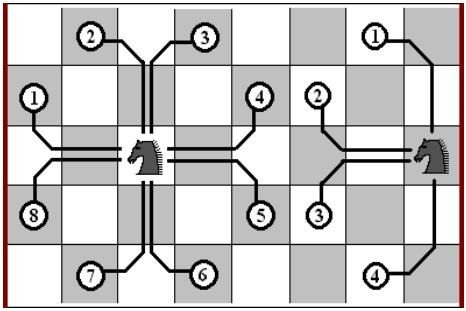
Uneori se poate ajunge chiar la situaţii de mat (*ca în diagrama 3.2*).

3.2 ►



Dacă se află în centrul tablei, calul controlează nu mai puţin de 8 câmpuri de joc - câmpuri de culoare inversă cu cea pe care se găseşte calul.

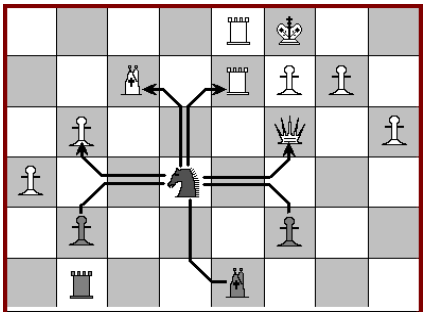
Nu se recomandă amplasarea calului pe una din margini, pentru că, din acel loc calul are doar patru câmpuri de acţiune, aşa cum se poate vedea şi în schiţa alăturată (*fig. 3.3*).



3.3

Atunci când se află amplasat în centrul tablei de joc, în mijlocul unei aglo-merații de piese, calul reprezintă cel mai mare pericol pentru şahiştii mai puțin experimentați, el atacând şi apărând simultan mai multe piese.

În poziția din figura 3.4, calul central atacă 4 piese adverse *(din care două, dama şi turnul având o valoare mai mare decât calul)*. În acelaşi moment calul apără şi trei dintre piesele proprii (*doi pioni şi un nebun*).



3.4

În continuare, să vedem concret posibilitățile de a se obține avantaj material cu această piesă.

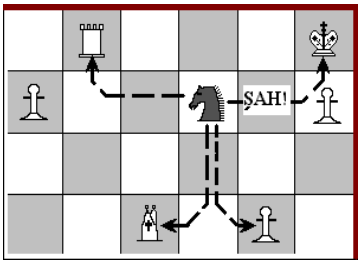
3A. CALUL ATACĂ SIMULTAN CU „ŞAH”

● Piesele atacate nu sunt apărate

Din figura 3.5 se pot trage două concluzii:

■ aflându-se în poziție de şah regele alb trebuie mutat.

■ după ce are loc mutarea regelui din şah, calul va alege între luarea turnului, nebunului sau pionului.



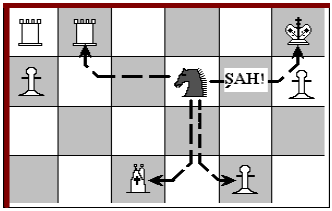
3.5

Alegerea se face în mod normal funcție de punctajul pieselor *(pion-1p, nebun-3p, turn-5p)*, scoțându-se din joc piesa cea mai puternică a adversarului, în cazul de față, turnul. În mod special, se poate alege nebunul (*dacă acesta ne amenință cu un atac foarte periculos*), sau chiar un pion

aflat aproape de transformare (dar în niciun caz nu trebuie luat un pion ca cel din diagrama 3.5 în locul turnului).

● Unele piese sunt apărate, iar altele nu

După mutarea regelui, calul va alege între capturarea turnului sau cea a nebunului (*diagrama 3.6*). Un jucător mai experimentat va prefera să ia nebunul din mai multe motive:



3.6

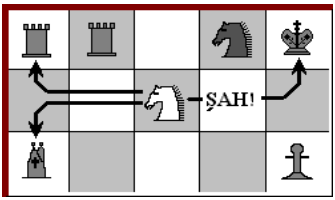
- să păstreze calul active, în centrul tablei;
- să nu activeze turnul din colț, care practic nu are valoare atâta timp cât rămâne blocat;
- chiar şi din punctaje este de preferat luarea nebunului:

Dacă se ia turnul: 5 – 3 = 2p (*turn câştigat, cal pierdut*)
Dacă se ia nebunul: 3 – 0 = 3p (*nebun câştigat*)

● Toate piesele sunt apărate în momentul şahului

În diagrama din fig.3.7, după mutarea din şah a regelui negru, calul trebuie să ia turnul, piesă cu o valoare mai mare.

5 (turn) – 3 (cal) = 2 p câştigate



3.7

Eliminarea din joc a nebunului ar conduce la un simplu schimb de piese, fără nici un câştig material pentru alb:

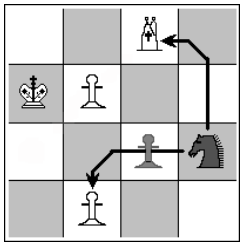
3 (nebun) – 3 (cal) = 0 puncte câştigate

3B. CALUL ATACĂ SIMULTAN MAI MULTE PIESE

● Cel puțin două din piesele atacate nu sunt apărate.

În figura.3.8 nebunul atacat sau va pleca, sau va fi apărat de propriul rege, lăsând pionul pradă pentru cal.

Observație: pionul alb de lângă rege şi pionul negru, împiedică nebunul să se replieze în aşa fel încât să apere celălalt pion alb atacat de cal.



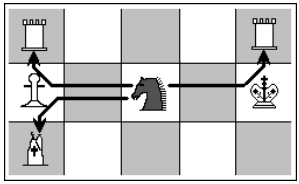
3.8

● Dintre piesele atacate de cal, cel puțin una nu este apărată şi cel puțin una din cele apărate are valoare mai mare decât calul

În diagrama 3.9 succesiunea logică a mutărilor va fi:

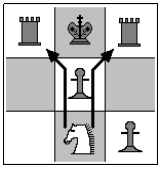
□ nebunul se va replia;
□ calul ia turnul;
□ se ia calul;

Negrul câştigă 2 puncte:
turn (5) – cal (3) = 2 puncte



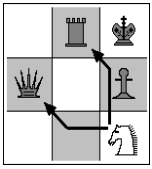
3.9

● Calul atacă două turnuri sau regina şi un turn



3.10

În situațiile din fig.3.10 şi 3.11 se obține un câştig în ce priveşte „calitatea" piesei luate în schimb cu calul. De aici a apărut şi termenul şahistic de „*calitate*", deci un avantaj prin deținerea unei piese mai **de calitate** *(de exemplu, turn).*



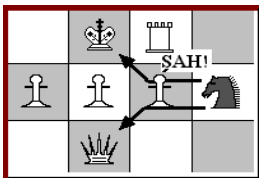
3.11

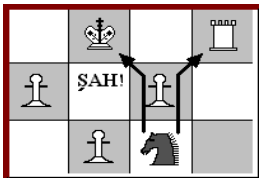
În subcapitolul 3C, mai prezentăm câteva situații tipice.

3C. CAPTURI DECISIVE PRIN JOCUL DE CAL

• Capturarea reginei sau turnului la început de joc

3.12 ►



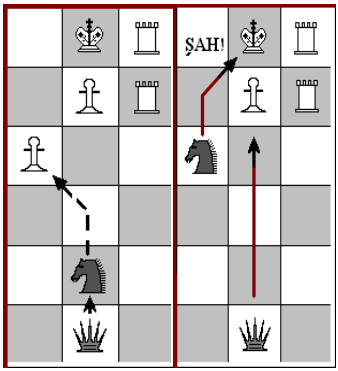


◄ 3.13

• Atacarea rocadei cu calul (*diagramele 3.15*)

Calul ia pionul din margine şi dă şah regelui. Pionul din faţa regelui nu poate lua, deoarece el acoperă şahul de la regină (*este legat*). În general cuplul regină-cal distruge uşor o rocadă care nu este apărată suplimentar.

Amintim că „rocada” este un mod special de apărare pentru rege (*vezi cap.10.2*).

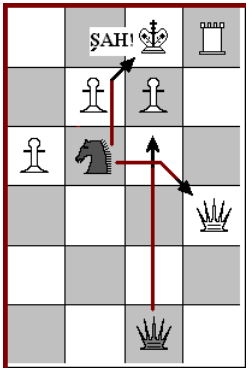


(I) 3.15 (II)

Acelaşi artificiu şahistic, realizat pe baza „legării” pionului din faţa regelui, care nu poate să ia calul, deoarece îşi apără regele de atacul reginei negre, va conduce la o captură decisivă.

În cazul prezentat de diagrama 3.16, după refugierea regelui din şah, calul va lua regina albă şi apoi va fi luat de turnul alb. În final, negrul câştigă 7 puncte:

damă (10) – cal (3) = (7) puncte



3.16

-IV-
NEBUNUL

Denumirea surprinzătoare şi bizară a acestei piese de şah a fost determinată de modul cum ea are menirea să se deplaseze pe tabla de joc, şi anume oblic, pe direcţia diagonalelor pătrăţelelor albe sau negre. Nebunul, denumit în limbajul şahistic şi „fugar", „ofiţer", sau, şi mai preţios, „episcop", reprezintă o piesă esenţială, a cărei poziţie pe tabla de şah trebuie adaptată permanent la obiectivul strategic şi tactic pe care ni l-am propus.

Această piesă are posibilităţi mai mici decât calul de a juca pe cont propriu, dar bine amplasată şi combinată cu jocul altor figuri poate deveni cu uşurinţă cea mai importantă piesă din joc.

■ Recomandări

La începutul partidei avem un nebun pentru culoarea albă a pătrăţelelor şi unul pentru câmpurile negre de pe tablă, care nu-şi pot inversa rolurile între ei. Deci nu uitaţi trei lucruri:

● dacă aveţi sau nu pe tablă perechea de nebuni (*care este mai puternică decât suma de puncte pe care o reprezintă 3+3=6 puncte- şi care pune în mare primejdie turnurile şi regele advers).*

● dacă aveţi numai nebunul de alb sau numai pe cel de negru, urmăriţi ca să vă dirijaţi atacurile mai ales pe culoarea respectivă şi ca piesele dumneavoastră să fie amplasate pe acea culoare, pentru a le putea apăra la nevoie.

● pentru a putea controla situaţia pe o distanţă mare a tablei de şah, nebunul trebuie amplasat pe diagonalele libere ale tablei. Pe tot timpul jocului căutaţi culoarele libere pentru nebuni şi mutaţi la timp piesele proprii din calea lor pentru a nu vă bloca singuri.

Acestea fiind zise putem să revenim la ce ne-am propus inițial, adică la capcanele șahistice unde participă și nebunii, în vederea capturării pieselor adverse.

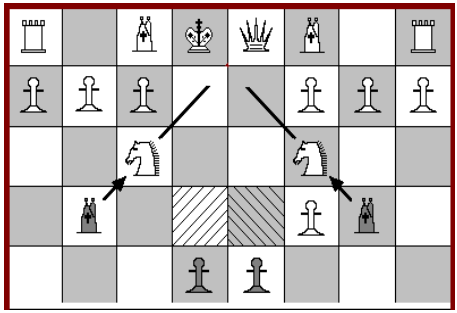
4A. LEGAREA PIESELOR

Nebunul este principala piesă cu care se realizează „legarea" de rege sau de regină a cailor, turnurilor și pionilor de apărare din componența rocadei.

● Legarea cailor

Acest obiectiv se poate realiza ușor încă de la debutul partidei, datorită așezării inițiale a pieselor:

Caii, fixați ca în poziția din fig. 4.1, pot deveni o pradă ușoară și decisivă pentru pionii negri care se află în centrul tablei de joc încă de la începutul partidei, dacă aceşti pioni negri reuşesc să înainteze la timp şi să ocupe câmpurile haşurate.



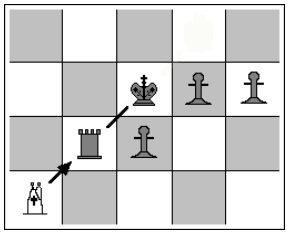
4.1

● Legarea turnului sau a reginei

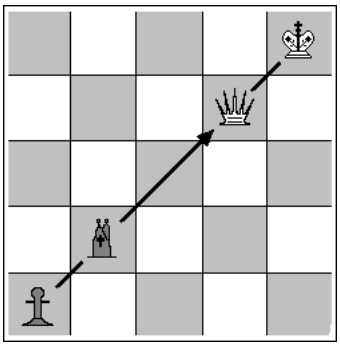
Turnul căzut într-o „ambuscadă" ca cea din diagrama 4.2 poate fi luat direct, la mutarea următoare.

În cel mai bun caz, turnul poate fi cel mult apărat, pentru a recupera valoarea nebunului. Albul câștigă:

5p (turn) – 3p(nebun) = 2p



4.2



4.3

Pentru capturarea reginei nu este suficientă prezența nebunului pe diagonala care duce la rege, ci este absolut necesară și apărarea nebunului cu o altă piesă (*în cazul din fig.4.3 cu un pion*).

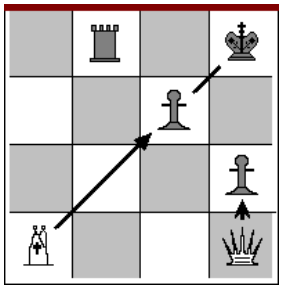
Dacă nebunul nu este apărat, regina atacată va captura ea mai întâi nebunul.

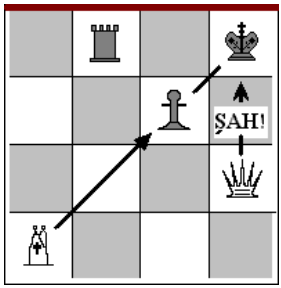
● Legarea pionilor din apărarea rocadei

În figura 4.4 *(I și II)* regina poate lua pionul din fața ei, deoarece pionul vecin nu își poate îndeplini rolul de apărare, el fiind „legat" de propriul rege pentru a acoperi acțiunea nebunului.

4.4

(I)





(II)

■ Observație:

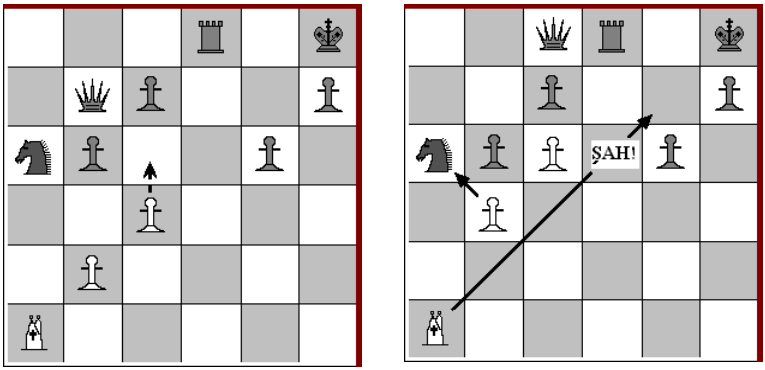
După ieșirea regelui din șah, urmează un mat imparabil, prin luarea de către regină a pionului legat, sub sprijinul aceluiași nebun, care, chiar dacă nu a fost mutat, a jucat un rol decisiv.

4B. „ŞAH-uri" PRIN DESCOPERIRE

În general nebunul controlează diagonalele tablei de şah. În centru, are loc de obicei înaintarea în linie dreaptă a pionilor. În aceste situații, pozițiile de şah şi atacurile prin descoperire se realizează uşor, uneori chiar din întâmplare (*la începători*).

În toate variantele din diagramele 4.5 negrul va suferi pierderi decisive deoarece a neglijat prezența nebunului alb pe diagonala care duce spre rege. Pionul alb avansează un pas şi atacă regina adversă. Dacă aceasta se retrage, următorul pion alb înaintează şi atacă calul, declanşând în acelaşi timp, prin descoperire, şah de la nebun (*fig. 4.5-I*). După mutarea regelui, pionul va lua calul (3p) (*fig.4.5-II*).

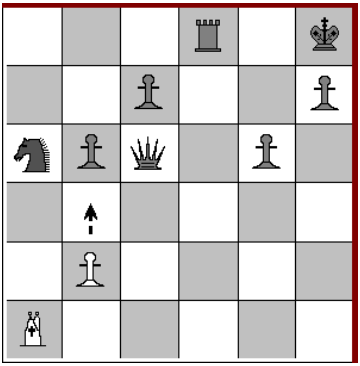
4.5



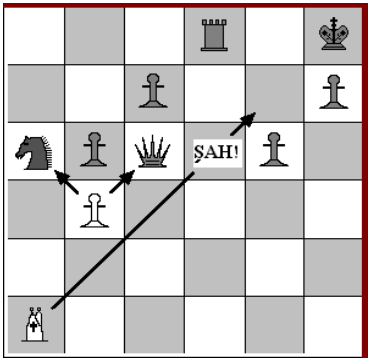
(I) **(II)**

Dacă regina nu se retrage şi ia pionul atacator (*fig.4.5 III*), urmează înaintarea celui de-al doilea pion, declanşarea şahului prin descoperire, urmată de capturarea reginei (*fig.4.5-IV*).

4.5



(III)



(IV)

Dacă în situația la care s-a ajuns în fig.4.5-IV este mutat regele din șah, regina va fi luată de pion pe gratis, iar dacă regina va fi interpusă pentru acoperirea șahului, va fi ceva mai bine, întrucât se vor recupera 3 puncte din pierderea reginei (10p) prin luarea nebunului (*dar prea slabă consolare pentru negru şi, de cele mai multe ori, inutilă*).

4C. NEBUNUL ATACĂ SIMULTAN MAI MULTE PIESE

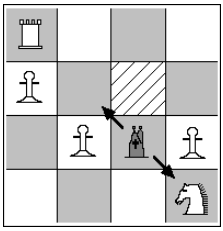
● Cel puțin două piese nu sunt apărate (*fig.4.6*)

Într-o astfel de situație, mutările se succed după cum urmează:

- calul fuge pe câmpul haşurat şi astfel apără turnul. Nebunul ia turnul, calul ia nebunul, deci:

turn (5) – nebun (3) = 2 puncte

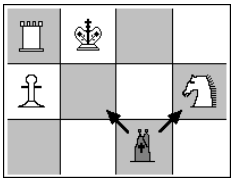
Câştigul este numit de şahişti „calitate”, altfel spus calitatea turnului negru (5p) în plus față de nebunul în plus al albului (3p).



4.6

● O piesă nu e apărată, iar o alta dintre cele atacate de nebun, are valoare mai mare decât acesta

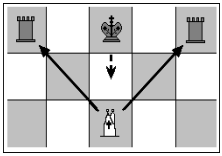
După ce se mută calul, nebunul ia turnul, iar apoi regele sau calul capturează nebunul, recuperând 3 puncte din cele 5 pierdute -calitate pentru negru-



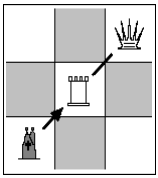
4.7 ►

● Piesele atacate simultan valorează mai mult decât nebunul

În diagrama 4.8 turnurile nu pot fi ferite amândouă deodată din calea nebunului, astfel că regele avansează pentru ca acestea să se apere între ele. După ce nebunul ia unul dintre turnuri, celălalt turn ia nebunul şi recuperează 3p din pierdere.

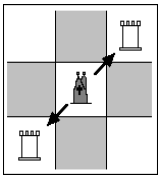


4.8



4.9

În figurile 4.9 şi 4.10, atacul simultan al nebunului negru va duce la capturarea unui turn alb, având o valoare mai mare (*5p*). Bineînţeles, regina va fi ferită.

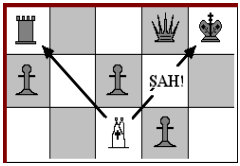


4.10

● Atacuri combinate cu şah

Mai previzibil decât în cazul calului, atacul simultan dat de nebun asupra regelui şi asupra unei piese de valoare mare poate aduce puncte importante pentru şahiştii începători, sau presiuni şi iniţiativă în jocul celor mai avansaţi.

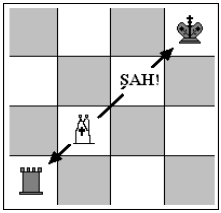
În diagrama 4.11, imediat după mutarea regelui din şah, turnul negru va fi luat de nebun. Situaţia prezentată este una tipică începutului de joc, turnul fiind luat cu recuperarea valorii nebu-nului (*luat de către dama neagră*).



4.11

Diagrama 4.12 prezintă o situație tipică finalului de partidă, când turnul este pierdut fără compensare:

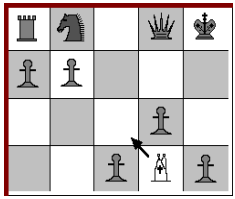
5p - 0p=5p câștig pentru alb



4.12 ►

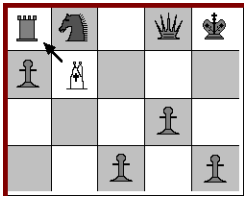
■ Observații:

□ Alte situații tipice de obținere a avantajului material cu nebunul pot să aibă loc chiar la început de joc. Frecvent, după primele câteva mutări cu pionii centrali şi cu figurile uşoare (*cai şi nebuni*), turnurile continuă să fie blocate în colțurile tablei (*fig. 4.13-I*).



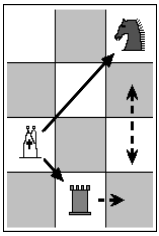
4.13(I)

Pătrunderea nebunului în colț duce la capturarea mai întâi a pionului iar apoi, indiferent de modul de apărare al negrului, se va lua şi turnul (*ca în fig. 4.13-II*).



4.13(II)

□ În cazul atacurilor duble sau triple analiza cere răbdare, deoarece există uneori şi apărări convenabile, prin care nu se pierde nimic şi are loc cel mult un schimb, aşa ca în poziția din diagrama 4.14. Piesa de valoare mai mare (*turnul - 5p*) se refugiază din calea atacului, dar nu oricum, ci astfel ca după repliere să apere calul. După această mutare, nebunul mai are de ales decât între varianta de a lua calul, la schimb, sau de a căuta un alt atac.



4.14

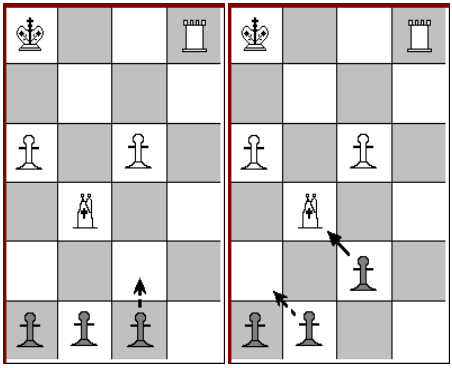
□ Poziția nebunilor va fi urmărită pentru amplasarea lor pe culoarele libere şi utile.

În caz contrar, se poate ajunge uşor la situaţii de blocare ca în diagrama 4.15 - I şi II.

Încolţit de trei pioni negri legaţi, nebunul alb nu mai are loc să fugă şi să se salveze. Rezultă:

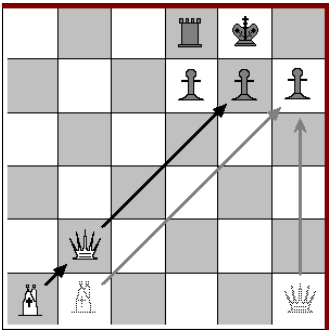
3p – 1p = 2p

4.15 ►



(I) **(II)**

□ Dacă este bine amplasat, nebunul va deveni o adevărată rampă de lansare pentru atacurile decisive (*de mat*) asupra rocadei adverse *(fig.4.16, atât varianta reprezentată cu linie, cât şi cuplul nebun-regină reprezentat punctat.*



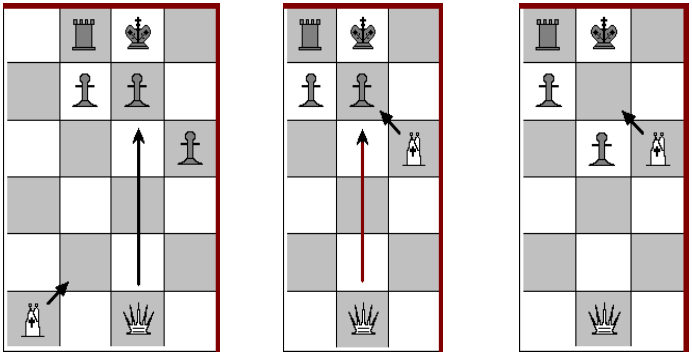
4.16

□ Mulţi jucători începători se simt mai în siguranţă atunci când înaintează pionul de la margine cu un pas. Acest pion se află pe diagonala iniţială a nebunului. Prin asedierea rocadei (*de exemplu cu regina, ca în diagrama 4.17 - I*) pionul înaintat la margine devine o pradă uşoară, care nu numai că nu apără nimic, dar îşi pune în primejdie şi regele.

Singura apărare rămasă ar fi înaintarea pionului din faţa regelui şi sacrificarea turnului, situaţie care conduce la o pierdere materială de 2 puncte (*calitate*):

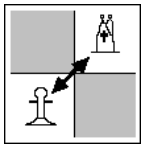
turn (5) – nebun (3) = 2 puncte *(fig.4.17; I,II,III)*

4.17



(I) **(II)** **(III)**

□ În fig.4.18, săgeata din ambele sensuri reprezintă legătura de apărare care se poate stabili între nebun şi pion. În foarte multe situații care apar în cursul unei partide de şah, această legătură de apărare între cele două piese este greu de distrus.

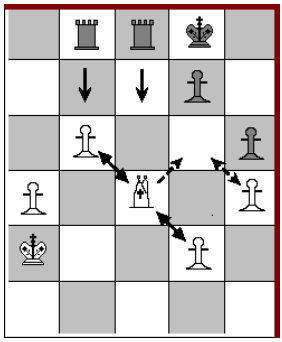


4.18

Deoarece pionul şi cu nebunul valorează împreună doar 4 puncte, aceste piese de obicei nu se feresc din calea pieselor adverse şi pot încurca serios planurile partenerului de joc, obligându-l pe acesta la sacrificii.

Astfel, în fig. 4.19, pionii albi împreună cu nebunul nu numai că blochează acțiunile turnurilor negre, dar vor putea câştiga chiar partida, prin transformarea unuia din pionii liberi.

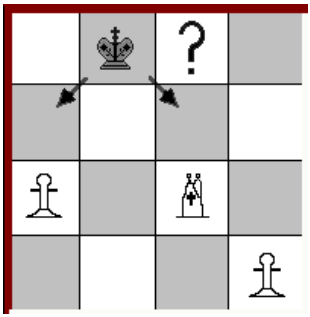
Acest deznodământ are loc în pofida diferenței de punctaj între cele două tabere: 12 puncte pentru negru, față de numai 7 puncte ale albului.



4.19

Singura variantă a jucătorului cu piesele negre ar fi sacrificarea unui turn în schimbul nebunului, deci acceptarea unei pierderi de două puncte (*calitate*):

turn (5p) – nebun (3p) = 2p

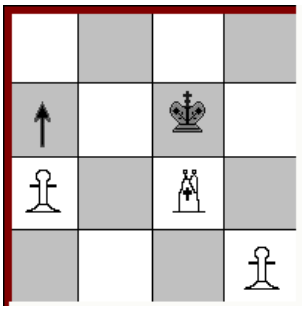


4.20 (I)

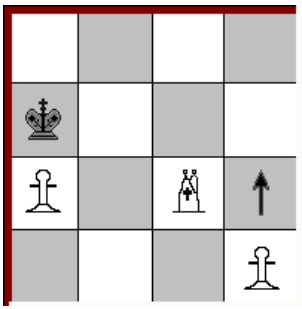
O altă situație în care cuplul nebun – pion devine foarte periculos este cea din diagrama 4.20-I.

În această poziție specifică finalului de joc, regele negru nu mai poate stăvili înaintarea pionilor albi şi transformarea lor.

Indiferent dacă regele va bloca pionul de pe flancul lui stâng (*fig. 4.20-II*) sau cel de pe flancul drept (*fig. 4.20-III*), celălalt pion va avansa şi se va transforma în regină, sprijinit de nebunul de alb.

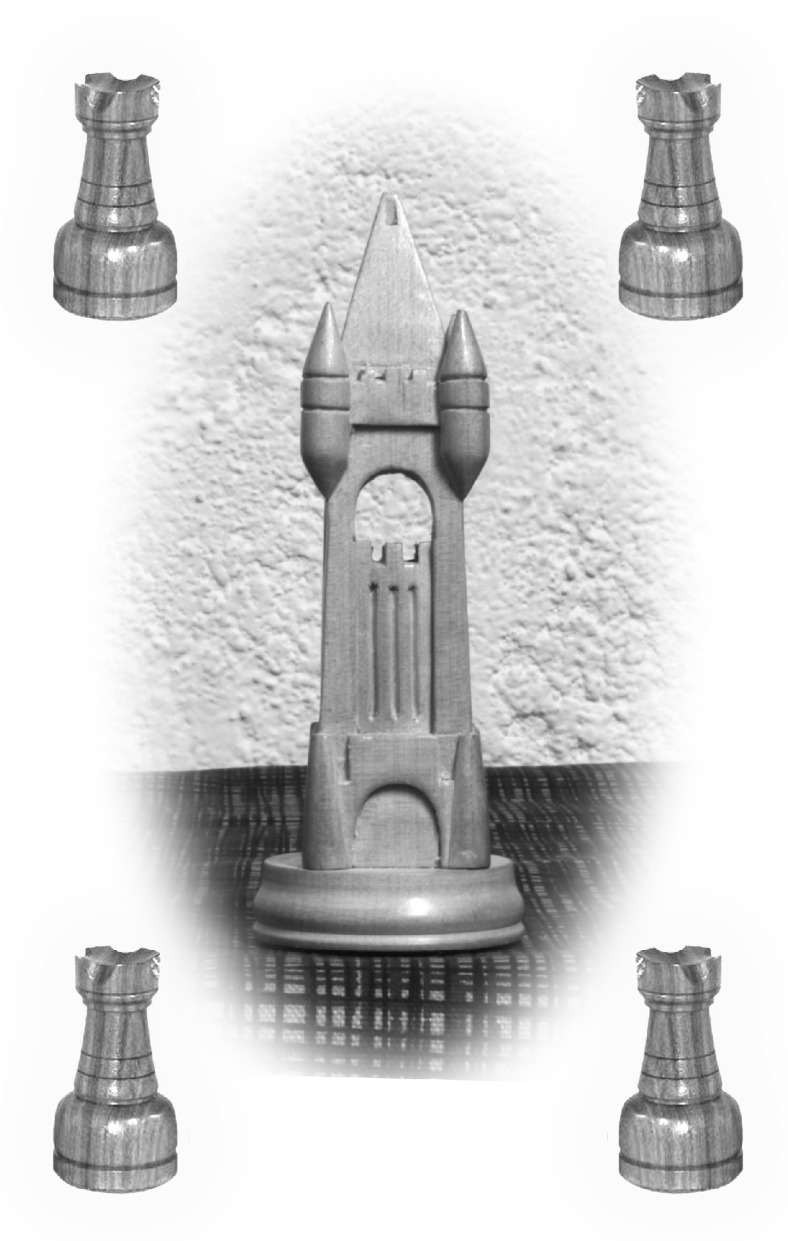


4.20 (II)



4.20 (III)

PIESE SUPERIOARE



-V-
TURNUL

Cele 2 turnuri ale „oastei” fiecărui jucător sunt piese cu mare putere de joc. Această forță însă nu poate fi folosită încă de la începutul partidei. A găsi momentul oportun de intrare în luptă pentru turnuri este o problemă de experiență. Până la acel moment, însă, este important ca turnurile să fie păzite şi ferite de atacurile cailor şi nebunilor. Urmează apoi:

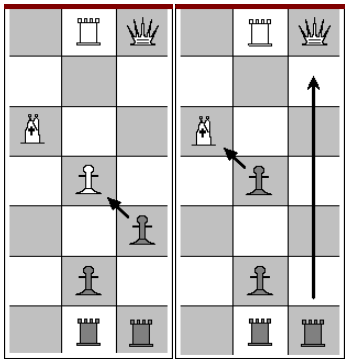
□ căutarea unor coloane favorabile;
□ dacă e posibil, dublarea turnurilor pe coloana respectivă;
□ sprijinirea pionilor în înaintarea lor spre transformare;
□ realizarea atacurilor decisive şi a matului.

5A. CAPTURI SPECIFICE JOCULUI DE TURN

În cazul turnului, realizarea unor capturi prin artificii e posibilă doar cu parteneri de joc mai puțin experimentați sau cu cei neatenți. Să exemplificăm câteva poziții tipice:

● **Turnul este plasat în mod voit pe coloana unde se află regina adversă.**

Se provoacă schimb de pioni ca în diagrama 5.1(I). Răspunsul la schimb nu va mai avea loc, deoarece regina rămâne amenințată de turn şi trebuie salvată. Astfel, pionul are timp să ia nebunul alb, şi astfel să-şi asigure superioritatea materială.

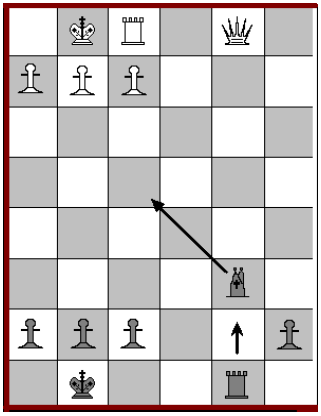


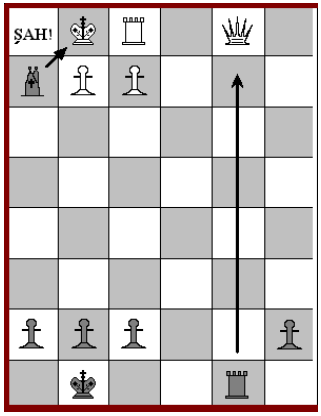
(I) 5.1 (II)

□ Dacă, în loc de pion, pe coloana respectivă avem un nebun (*diagrama 5.2-I-*), descoperirea coloanei se poate face cu şah, ceea ce va conduce sigur la capturarea reginei, după mutarea regelui din şah (*diagrama 5.2-II-*).

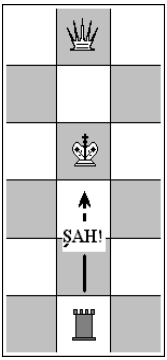
5.2

(I)





(II)

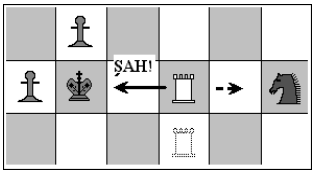


5.3

● **Turnul dă şah pentru a captura piesele rămase în spatele regelui**

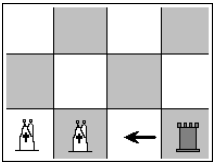
Regele va fi obligat să părăsească coloana, iar turnul va lua regina (10p), ca în fig.5.3.

● **Turnul anunţă şah pentru a lua piesele aflate pe linie cu regele** (*în fig.5.4, se va captura un cal, 3p*).



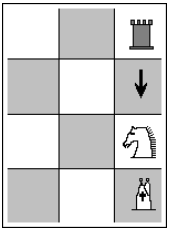
5.4 ►

● **Turnul surprinde piese neapărate pe aceeaşi linie** (*fig. 5.5*) **sau pe aceeaşi coloană** (*fig.5.6*).



5.5

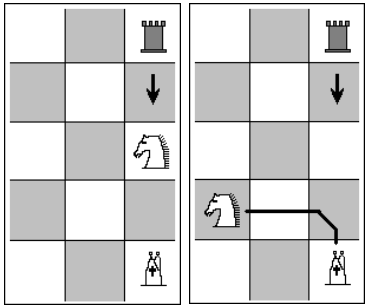
După salvarea a uneia dintre piesele care au fost atacate, turnul o va putea lua pe cealaltă.



5.6 ►

■ Observație:

Uneori, în funcție de poziție, e posibil ca una dintre piesele atacate să o apere pe cealaltă, după o mutare, ca în diagrama 5.7, când, calul alb, ferit din calea turnului, se va muta astfel încât să devină apărător al nebunului şi în acest mod să zădărnicească elegant atacul dublu al turnului negru.

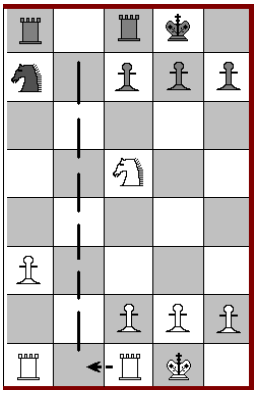


(I) 5.7 (II)

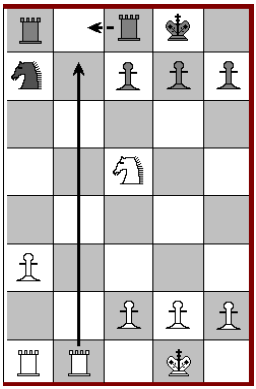
5B. LUPTA PENTRU COLOANELE LIBERE

Ocuparea coloanelor libere se face pe cât posibil cu turnurile şi reprezintă un obiectiv strategic esențial în jocul profesioniştilor. Şi şahiştii amatori pot folosi acest avantaj relativ, pentru a evita pozițiile de mat accidental pe ultima linie şi pentru a folosi turnurile înaintea partenerului de joc.

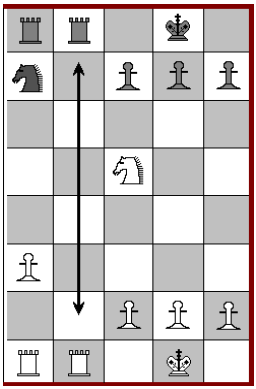
În fig. 5.8 este bine ca ambii jucători să aducă un turn în dreptul coloanei libere, pentru a o putea folosi, în sensul aducerii unei figuri (*cal, nebun*) pe această coloană.



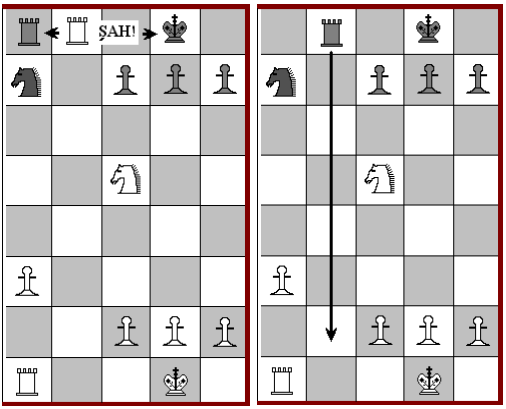
5.8 (I)



5.8 (II)



5.8 (III)



(IV) 5.8 (V)

Ajunşi în situația din fig.5.8 (III), nu e bine ca vreun turn să forțeze schimbul, căci, dacă o va face, va pierde controlul asupra coloanei.

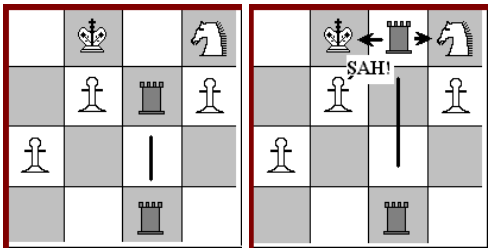
După schimb (*vezi fig.5.8*) turnul alb nu mai are acces pe acea coloană.

5C. DUBLAREA TURNURILOR PE COLOANĂ SAU PE LINIE

După ocuparea unei coloane sau a unei linii se recomandă de cele mai multe ori aducerea pe coloana sau linia respectivă şi a celuilalt turn. În aceste situații, atacul asupra regelui şi a pieselor din jurul lui este necruțător.

● În fig. 5.9 (I şi II) se vede o poziție prin care, imediat după ce se dă şah, se va putea lua calul.

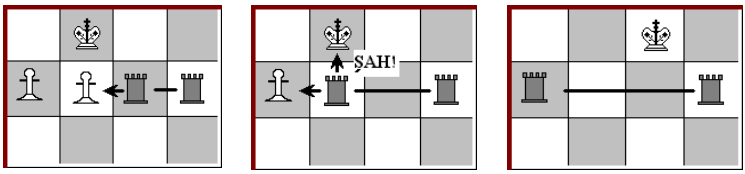
5.9 ►



(I) (II)

● În diagramele 5.10 I, II, III – turnurile, dublate pe linia din fața regelui advers „fac curățenie”, distrugând pionii din rocadă. Aceste poziții ne conduc de obicei la desființarea apărării adversarului şi uneori chiar la mat.

5.10



(I) **(II)** **(III)**

În încheierea capitolului credem că este interesantă şi o scurtă prezentare a denumirilor atribuite turnului, ca piesă de şah. Cei mai mulți o denumesc „TURN”, în înțelesul cetăților de apărare, vegheate de turnuri fortificate, aşezate la colțurile zidurilor, similar cu cele de pe tabla de şah.

În ce priveşte strategia jocului de şah, putem afirma cu certitudine că, pentru o apărare sigură, este recomandată menținerea a cel puțin unui turn pe ultima linie sau în preajma regelui.

Unii şahişti îi spun „TURĂ”, în înțelesul de mişcare; vom face observația că, în cele mai multe dintre finalurile partidelor de şah lupta este decisă de deplasările mai mult sau mai puțin inspirate ale turelor.

Mai rar, în limbajul şahistic i se atribuie puternicei piese şi denumirea de „TUN”, în înțelesul de piesă cu forță de „şoc”; vom afirma că, statistic vorbind, cel mai frecvent suport al atacurilor necesare pentru realizarea matului sunt liniile şi coloanele controlate de turnuri.

Observații:

■ Nu cedați coloanele libere turnurilor adverse. Acest lucru se poate realiza fără probleme aşezând la timp propriile turnuri în dreptul celor ale partenerului de joc.

■ Atenție la părăsirea ultimei linii de către turnurile proprii, mai ales atunci când regele se află în rocadă. Puteți „face cadou” adversarului un mat pe cât de uşor, pe atât de nemeritat.

-VI-
REGINA

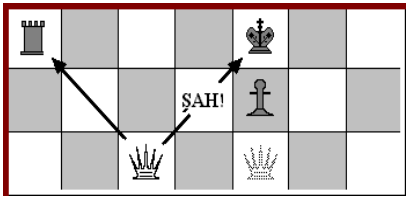
Destul de frecvent este denumită şi „DAMĂ”, pentru a sublinia potențialul imprevizibil şi decisiv al acestei piese. Aşa cum s-a văzut şi din punctajul atribuit, regina reprezintă pe departe cea mai puternică piesă prezentă pe tabla de joc. De ce? Foarte simplu: ***regina (dama) însumează simultan acțiunea unui turn cu cea a nebunilor de pe ambele culori.***

Această observație deosebit de importantă, ne scuteşte în studiul de față de trecerea în revistă a manevrelor şi artificiilor de capturare prezentate la capitolul despre nebun sau la cel despre turn, manevre asemănătoare şi pentru regină (*atacarea simultană a mai multor piese, dintre care unele nu sunt apărate. De multe ori, între aceste piese se află şi regele advers, care are obligația de a ieşi din şah, lăsând celelate piese pradă reginei adverse*).

Vom prezenta, pentru a ne reaminti aceste poziții, câteva exemplificări (*atacuri cu şah*):

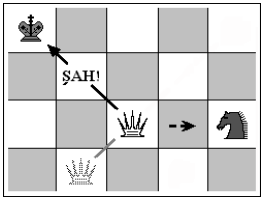
● Regina albă porneşte din poziția punctată şi alege un loc din care va da şah, atacând în acelaşi timp turnul lipsit de apărare.

După replierea regelui regina va lua turnul.



6.1

● Pornită din poziția punctată, regina are mai multe posibilități prin care să poată realiza simultan şah la rege şi atacarea calului (*deci capturarea calului*).

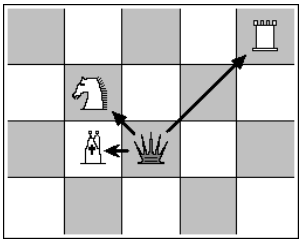


6.2

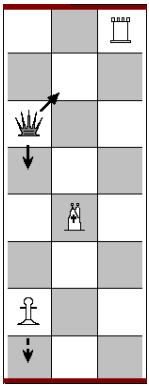
● În schița alăturată (*fig.6.3*) se poate observa aşezarea inteligentă a reginei între trei piese adverse.

Pe care din ele o va alege ca „victimă”? Cel mai probabil în ordinea ordinea punctajelor:

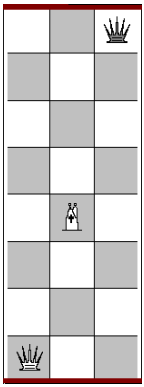
turn-5puncte; nebun-3p; cal-3p.



6.3



În anumite poziții, cum este cea din diagrama 6.4-I, ar fi o greşeală respectarea punctajelor teoretice şi luarea turnului. E foarte important ca regina de negru *să ia pionul alb,* pentru ca el să nu mai fie transformat în damă, lucru care ar conduce la inversarea raportului de forțe în favoarea albului (*6.4-II*).

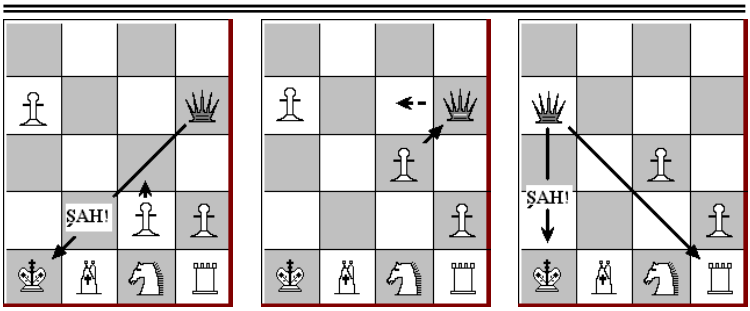


10p / 1p+3p+5p albul / negrul — **6.4(I)**

10p / 10p+3p albul / negrul — **6.4(II)**

Pentru a exemplifica deosebita forță de joc a reginei, vom prezenta în diagrama 6.5 I, II şi III o succesiune de două mutări care pot tranşa o partid[încă de la început:

6.5



(I) **(II)** **(III)**

Acoperirea primului şah de la regină cu pionul (*faza II*) este o adevărată păcăleală; regina neagră va lua pionul (*1p*) din fața regelui tot cu un şah (*faza III*), iar apoi, după acoperirea şahului sau replierea regelui, dama neagră va captura şi turnul (*încă 5p*).

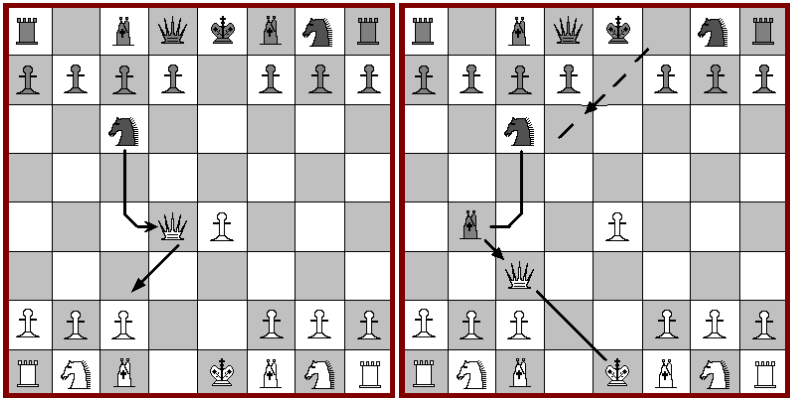
■ Observație

Jocul avansat al reginei încă de la începutul partidei nu este recomandat în compania jucătorilor cu experiență de joc.

Această piesă de mare valoare (*10 p*), poate fi hărțuită cu uşurință în debutul partidei de piesele adverse cu o valoare inferioară, astfel că alungarea repetată a reginei poate întârzia mult dezvoltarea pieselor proprii.

În diagramele 6.6(I) şi 6.6(II), regina avansată face o mutare imprudentă şi este legată de rege, urmând a fi pierdută în schimbul nebunului.

6.6



(I) **(II)**

10p – 3p = 7p (*câştig pentru negru*)

-VII-
REGELE

În cazul jucătorilor mai puțin experimentați, se manifestă două tendințe cât se poate de dăunătoare:

□ un joc de început foarte curajos cu regele (*suprapus cu ignorarea apărării în rocadă*) şi un joc foarte pasiv cu regele către finalul partidei.

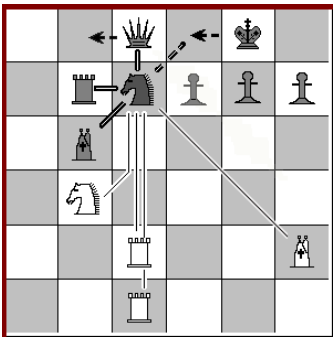
□ neglijarea totală a forței regelui în economia jocului, mai cu seamă în ce priveşte posibilitățile de apărare a pieselor proprii de către rege şi sprijinirea jocului de pioni.

În realitatea practică a partidelor de şah, rolul regelui ca piesă activă creşte pe parcursul jocului, ajungând la maxim în finalul acestuia (*mai ales în finalul de pioni*).

7A. REGELE, LA ÎNCEPUT DE JOC

Regele poate fi folosit ca apărare suplimentară a pieselor care se află în raza de acțiune a regelui (*la un pas*).

În fig.7.1 există 3 atacuri asupra calului (*un nebun şi două turnuri*) şi 3 apărări (*turn, nebun şi regină*). Aparent, ne aflăm în situație echilibrată, dar de fapt la discreția atacatorului, mai ales că regina este blocată şi calul legat de ea.



7.1►

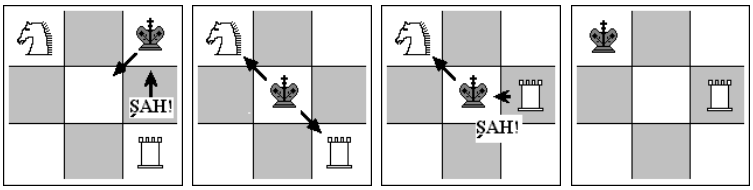
O soluție ar fi apărarea calului cu regele. Astfel se deblochează regina; ea va putea fi poziționată mai bine (*după săgeata punctată*), iar apoi va fi despresurat şi calul.

7B. REGELE, ÎN LUPTĂ DIRECTĂ

Spre finalul de partidă regele este mai degajat şi nu mai este expus atacurilor din toate părțile.

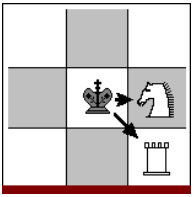
În aceste condiții, el poate ocupa poziții avansate, uneori chiar între piesele care îl atacă. După fazele I, II, III, IV din diagramele 7.2, regele va lua calul.

7.2



(I) **(II)** **(III)** **(IV)**

În figura 7.3 este prezentată un alt tip de poziție câştigătoare obişnuită, prin care regele poate lovi cu succes cuplul de piese cal-turn (*turnul se află pe ultima linie a tablei*). După mutarea turnului (*5 puncte*) regele va captura calul alb (*3 puncte*).



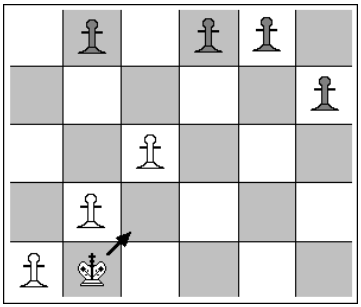
7.3

7C. REGELE, ÎN FINAL DE PARTIDĂ

De cele mai multe ori finalurile unei partide de şah sunt decise de jocul exact al regelui - să ne reamintim că această piesă întotdeauna este nelipsită din finalul partidei, spre deosebire de toate celelalte. Deşi pare o piesă greoaie, regele are un rol hotărâtor în două situații:

● În cazul transformării pionilor proprii în regină sau pentru a captura pionii adverşi liberi.

În astfel de situații trebuie ca regele să fie scos cât mai rapid dintre liniile de apărare şi folosit în joc, înaintea regelui advers (*fig.7.4*).

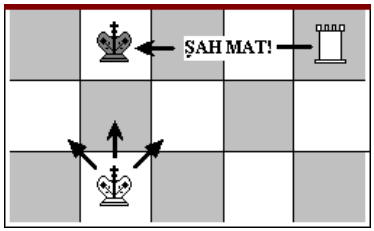


7.4

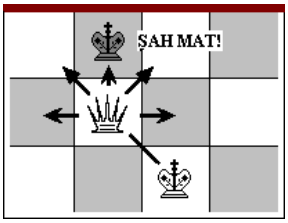
● În cea de a doua situație analizată, prezența regelui este obligatorie este pentru finalizarea matului. Regele conlucrează fie cu propriul turn (*fig.7.5*), fie cu regina, (*fig.7.6*).

După izolarea regelui advers într-o zonă laterală a tablei de joc, regale propriu trebuie adus în fața regelui căruia i se dă mat (*în cazul matului cu turnul*) sau în imediata apropiere (*la doi paşi*) în cazul matului dat cu regina.

Fără propriul rege executarea matului nu este posibilă.



7.5



7.6

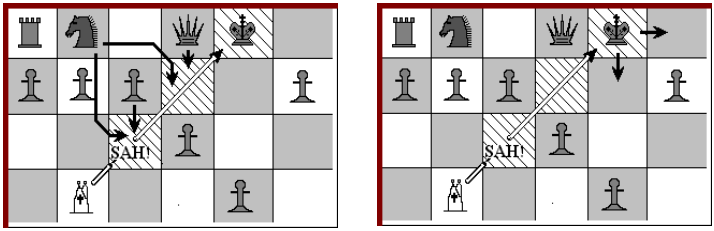
-VIII-
„ŞAHUL” (ATAC LA REGE)

Atacarea regelui reprezintă o problemă vitală a jocului de şah. Din punct de vedere pragmatic, cel mai important aspect, dar şi *cel mai neglijat de către şahiştii începători* este scopul pentru care se dă şah.

8A. CONTRACARAREA POZIŢIEI DE „ŞAH”

Înainte de a analiza principalele motive pentru care, de obicei, este bine să amenințăm regele advers, să reamintim un lucru esențial şi anume cele două modalități prin care se poate contracara atacarea regelui (*şahul*):

8.1



(I) **(II)**

□ Se acoperă şahul cu o altă piesă (*fig.8.1-I*)

□ Se mută regele (*fig.8.1-II*)

■ Observații:

- Este foarte important ca piesele interpuse în calea nebunului (*pe câmpurile haşurate*) să aibă valoare mai mică sau cel mult egală cu nebunul, întrucât piesa respectivă poate fi eliminată din joc de nebunul atacator (*şi va fi capturată în cazul în care are valoare mai mare decât nebunul*).

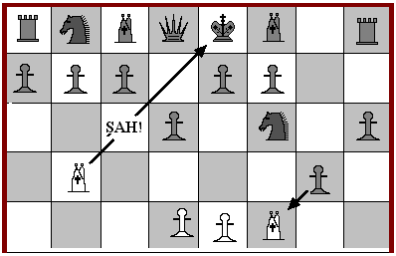
- Este bine ca regele să nu fie mutat ca în fig.8.2 (II), pentru a se putea efectua mai târziu rocada.

8B. URMĂRILE UNUI „ŞAH”

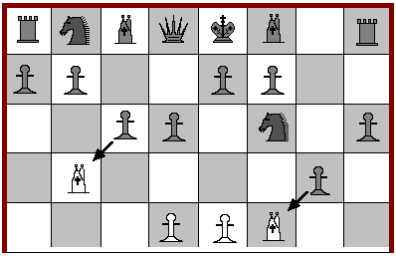
Din experienţa practică rezultă trei situaţii distincte pentru jucătorul care anunţă şah:

● Cea mai neconvenabilă dintre situaţii, când atacarea regelui advers nu aduce câştig, ba chiar produce pierderi la cel prea grăbit de a da şah (fig. *8.2 - I, II*).

Aceste poziţii sunt tipice jocului începătorilor, atunci când aceştia nu au răbdare să analizeze urmările mutării lor, tentaţi doar de a face ceva deosebit, de a da şah.



8.2(I)

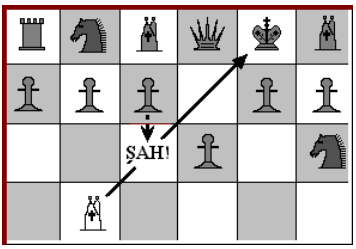


8.2(II)

Pionul negrului atacă nebunul alb de pe negru cu pionul. Jucătorul cu albele, în loc să replieze nebunul, încearcă atacarea regelui cu şah (*faza I*). În diagrama 8.2-II pionul acoperă şahul şi atacă simultan şi nebunul de pe alb care a dat şah. Astfel, ambii nebuni de alb sunt ameninţaţi de pioni şi doar unul se va mai putea salva.

3p (nebun alb) – 1p (pion negru) = 2p pierdere pentru alb

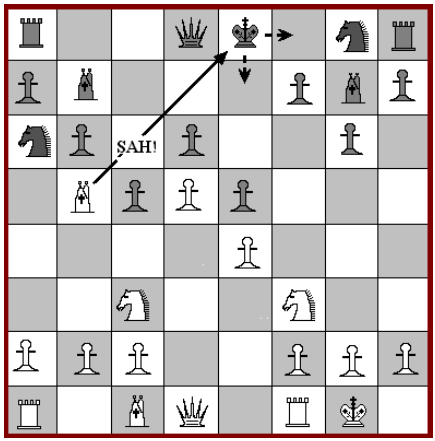
● A doua situaţie frecventă în jocul şahiştilor începători e aceea când şahul nici nu strică, dar nici nu ajută, ca în diagrama din figura 8.3.



8.3►

Dacă atacul este acoperit de pion, nebunul se va retrage, iar dacă piesa de acoperire va fi calul sau nebunul, se întrevede un simplu schimb de piese.

● Cea mai frecventă dintre situațiile când se atacă cu șah este aceea care se finalizează cu mici avantaje pentru atacator (*fig. 8.4*).



8.4 ►

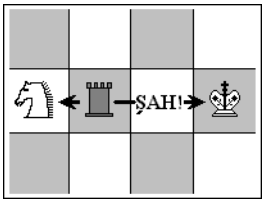
Șahul nebunului de alb, anunțat la timpul potrivit, obligă regele negru la o mutare și astfel îl oblugă să renunțe la rocadă, avantaj destul de important pentru alb, care deja a efectuat rocada.

Așa cum se va arăta în cele ce urmează, profitul după „șah!" poate fi *material sau pozițional*.

8C. SCOPURILE ATACULUI PRIN „ŞAH"

● Şah simultan cu atacarea unei alte piese, pentru capturarea ei (*diagrama 8.5*).

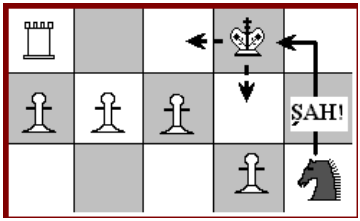
După mutarea regelui alb din șah, turnul va lua calul, deci va câștiga trei puncte pentru negru.



8.5 ►

● Şah pentru obţinere dev avantaj poziţional.

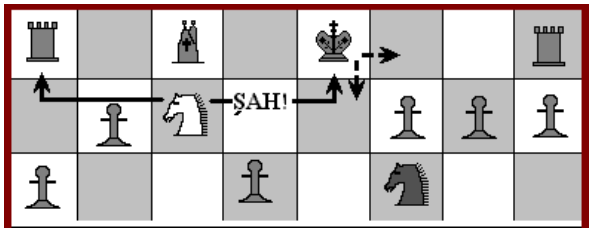
În fig.8.6 regele este obligat să mute, astfel că nu va mai avea voie să efectueze rocada.



8.6 ►

■ Observaţie

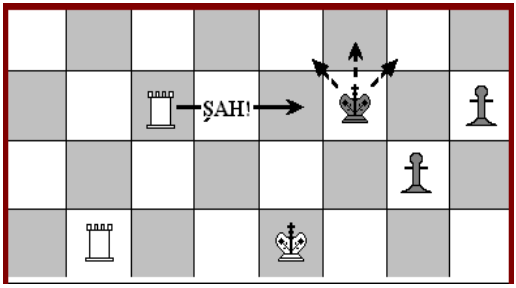
Diagrama 8.7 ne prezintă o poziţie de şah în care se poate realiza atât câştigul material (*luarea unui turn de către cal*), cât şi câştigul poziţional (*negrul fără rocadă*).



8.7

● Pregătirea atacului de mat

În fig. 8.8 şahul este necesar pentru aducerea regelui negru pe ultima linie, pentru ca după aceea celălalt turn alb să dea mat.

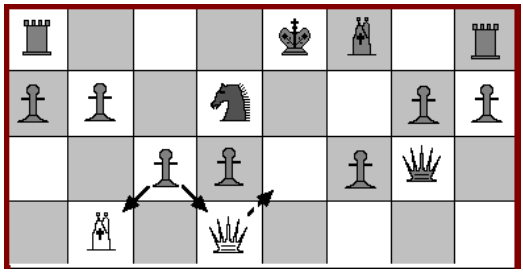


8.8

● **Şah pentru obținerea unui „tempo”** (*a unei mutări în plus*) **pentru a scăpa dintr-o poziție dificilă** (*vezi fig. 8.9-I,II*).

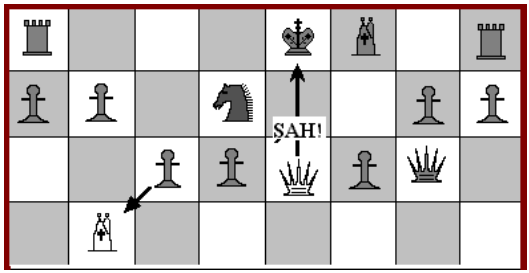
Pentru a ieşi din „furculița” în care a fost prinsă împreună cu nebunul de către pionul negru, regina dă şah şi câştigă o mutare, un tempo (*în limbaj şahistic*).

8.9(I)►



Jucătorul cu piesele negre va trebui să acopere şahul dat de regină, răgaz pentru alb să-şi salveze şi nebunul de atacul pionului.

8.9(II)►



-IX-
MATUL (FINAL DE PARTIDĂ)

Una din problemele dificile pentru şahiştii începători este încheierea jocului. Studiul de faţă va încerca să arate *modul cum trebuie să se ajungă la câştigarea unei partide.*

Teoretic, un joc de şah se termină când una din tabere îşi pierde regele, atunci când şahul unei piese adverse nu mai poate fi acoperit, iar regele nu mai are la dispoziţie niciun câmp pe care să poată muta.

Practic, matul poate surveni în mod accidental, în urma unui şah neluat în calcul de unul dintre jucători, sau poate fi urmarea firească a jocului mult mai bun al unuia dintre şahişti, care acumulează suficient avantaj material sau care face combinaţii foarte inteligente.

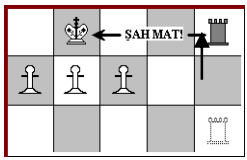
Metoda noastră propune şahiştilor începători un joc atent, cu apărări (*legături*) solide între piese. În acest mod vom urmări ca din cele *40 de puncte* cu care începe jocul fiecare tabără [*10 (damă)+10 (2 turnuri)+12 (2 cai şi 2 nebuni)+8 (8 pioni)*] să avem pe tablă piese valorând un număr de puncte cel puţin egal cu al partenerului de joc, şi o poziţie a regelui protejată de şah şi de atacuri periculoase.

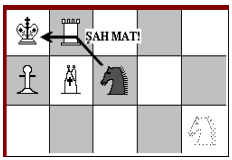
În momentul în care avem un număr mai mare de puncte faţă de adversar, există două posibilităţi de a câştiga jocul. Aceste două situaţii vor fi analizate pe rând, dar numai după ce vom vedea cum se poate pierde un joc din cauza neglijenţei.

9A. MATUL ACCIDENTAL *(datorat neglijenţei)*

Presupunând că NU am reuşit până la un moment dat să avem avantaj material, este posibilă totuşi obţinerea victoriei printr-un „şah-mat" care să se datoreze neglijenţei adversarului. Iată două astfel de exemple în fig.9.1 şi 9.2:

9.1 ►

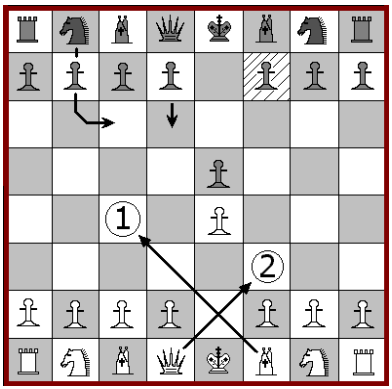




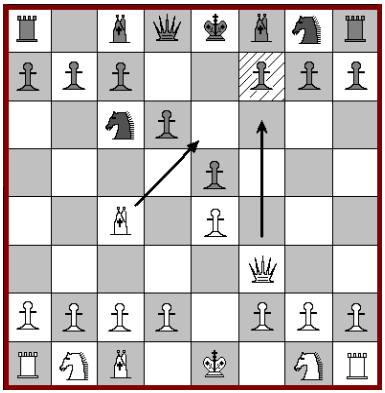
◄ 9.2

Maturile de mai sus se execută cu o singură piesă (*turn sau cal*) şi se bazează pe poziţia defectuasă a regelui, blocat în rocadă de propriile-i piese.

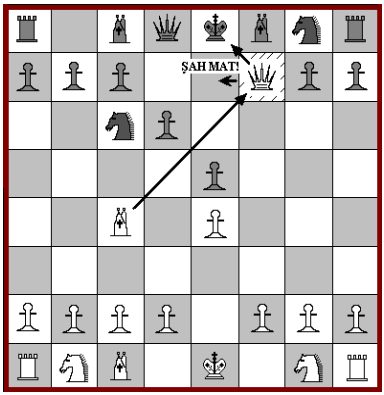
În fig.9.3 (faza I,II,III) este prezentat cel mai cunoscut mat accidental, „schuster matul” (*adică, matul de pantofar, în sens de începător*). El poate avea loc chiar la mutarea a 4-a. După deschiderea pionilor centrali , nebunul şi regina atacă pionul slab al negrului, aflat pe câmpul haşurat (*mutările 1 şi 2*). Neatent, negrul face între timp două mutări pasive (*de ex. cele notate cu săgeţi*) şi se ajunge la poziţia din fig.9.3(II). Matul e finalizat în fig.9.3(III).



9.3.(I)



(II)

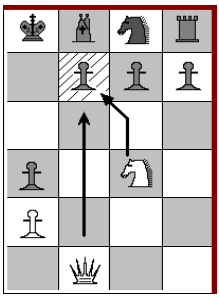


(III)

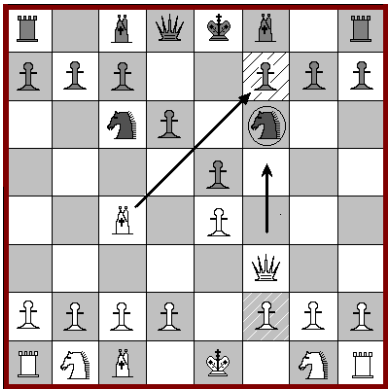
9.3

■ Observație

În locul nebunului alb se poate folosi ca piesă de susținere a reginei, calul, după efectuarea a două sărituri. Punctul atacat după cum se vede în fig. 9.3.(IV) este acelaşi pion de lângă rege.



9.3 (IV) ►



La un joc corect, acest mat se contracarează uşor. Se recomandă scoaterea calului în calea damei, ca în fig. 9.4, sau aducerea damei negre un pas în față.

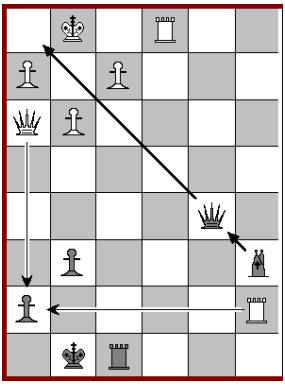
◄ 9.4

□ **Atenție**! - pionul aflat pe câmpurile cu haşuri (*şi la alb şi la negru*) se mai numeşte „slab", deoarece este vulnerabil, el fiind singurul pion apărat doar de rege.

Poziția din diagram 9.5 atrage după sine două comentarii:

□ Atât albul, cât şi negrul, pot da mat - depinde doar cine urmează la mutare. Astfel de situații apar atunci când cei doi jucători sunt preocupați doar de propriul lor atac, neglijând apărarea.

□ Matul e asemănător; regina este lansată în apropierea regelui, chiar în rocada acestuia, susținută de la distanță de nebun sau de turn.



9.5

9B. MATUL NORMAL *(pregătit pas cu pas)*

Presupunând că scopul major propus de acest studiu, şi anume obținerea de avantaj material, a fost atins, se ajunge la superioritatea necesară în ce priveşte numărul de piese şi forța acestora. Jucătorii începători, însă, pot prelungi la exasperare această situație, deoarece nu ştiu cum să ajungă la mat.

Revenind la o analiză prezentată anterior, putem avea două situații distincte de superioritate materială (*piese în joc care să totalizeze un punctaj superior partenerului de joc*):
(*A*) - avantaj mai mare de 5 puncte;
(*B*) - avantaj mai mic de 5 puncte.

Iată ce se recomandă în cele două situații:

A. Simplificarea jocului prin schimbarea pieselor

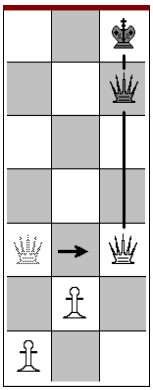
Dacă avem un avantaj mai mare decât valoarea unui turn (*5p*), cea mai simplă metodă de a ajunge mai sigur la victorie este aceea de a forța schimburile de piese.

De exemplu, la un moment dat, situația punctelor se prezintă astfel:

regină (*10p*)	regină (*10p*)
turn (*5p*)	cal (*3p*)
nebun (*3p*)	trei pioni (*3p*)
patru pioni (*4p*)	
Total (*alb*) = 22p	**Total (*negru*) = 16p**

Ce trebuie să facă jucătorul care are avantaj?
□ în primul rând să caute schimbul de regine;
□ apoi schimbul între nebun şi cal, eventual între pioni;
□ diferența de 6 puncte se va menține, dar singura piesă cu mobilitate de pe tablă, turnul, va captura pionii rămaşi şi va ajuta la transformarea în regină a pionilor propri.

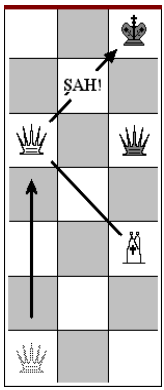
● Schimbarea forțată a reginelor



9.6

În poziția din diagrama 9.6 regina neagră este „legată” de rege şi are doar două posibilități**:** sau să ia regina albă, după care va fi şi ea capturată de pion, sau să aştepte să fie luată de regina albă.

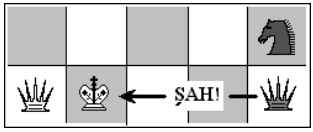
O altă situație forțată de schimb este cea din diagrama 9.7. Regina albă anunță ‚şah”şi tot în acelaşi timp atacă regina neagră, oferind doar varianta schimbului.



9.7

■ Notă: desenul punctat prezintă poziția din care a plecat regina albă.

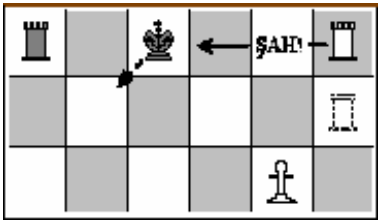
În fig. 9.8, regina albă a fost surprinsă în spatele propriului rege. Acesta se va replia din şah lângă propria damă, dar schimbul ramâne la dispoziția negrului.



9.8

● Schimbarea forțată a turnurilor

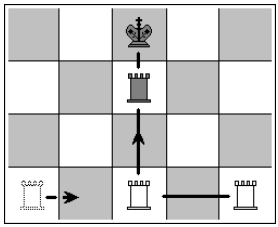
Cele două situații înfățişate în diagrame sunt similare cu cele de la schimbarea forțată a reginelor şi se bazează pe poziția vulnerabilă a regelui negru, care se află fie în fața propriului turn (*fig. 9.9*), fie în spatele acestuia *(în fig. 9.10)*.



9.9

■ Observaţie

În afara acestor două poziţii de schimbare obligatorie, cerinţele de bază ale jocului de şah (*apărarea unor piese, apărarea regelui pe ultima linie, ocuparea coloanelor libere etc.*) fac imposibilă fuga permanentă a turnurilor din faţa celor adverse**.**

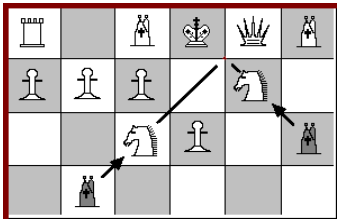


9.10

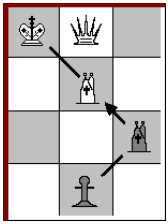
● Schimbarea cailor şi a nebunilor

Aceste schimburi se pot realiza forţat astfel:

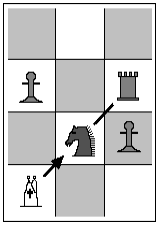
□ în urma „legării” de regină, de rege sau de turn a pieselor vizate, ca în diagramele 9.11, 9.12 şi 9.13.



9.11

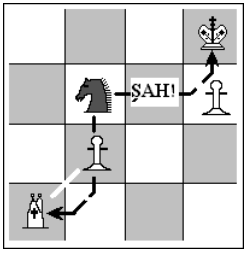


9.12

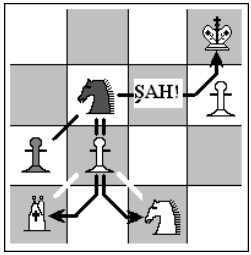


9.13

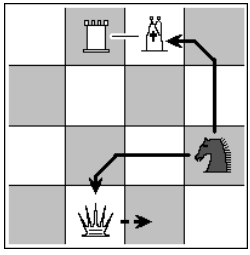
□ în urma atacurilor simultane cu şah, sau în urma atacului la mai multe piese deodată, dintre care cel puţin una de valoare mai mare decât cele trei puncte ale piesei atacatoare. Iată trei exemple în fig.9.14,15,16:



9.14



9.15



9.16

■ Observație

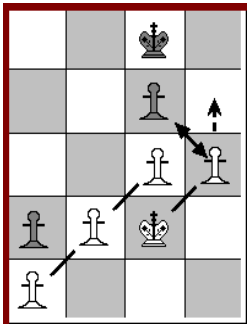
Trebuie să menționăm că aceste atacuri duble sau cu şah nu aduc decât schimbul, piesele fiind apărate (*legături indicate cu linie*).

B. Construirea pozițiilor de mat în cazul unor avantaje mai mici de 5 puncte

Principala diferență față de situația avantajelor materiale mari constă în atenția care trebuie acordată pionilor rămaşi în joc. Ne referim atât la numărul acestora cât şi la poziția lor. Dacă aceşti pioni sunt în apropierea liniei de transformare este bine să ne concentrăm piesele pe câmpul respectiv, pentru a forța adversarul să se apere şi eventual să sacrifice o piesă pentru pionul transformat. În acest mod putem ajunge la situația unui avantaj mai mare de 5 puncte.

Dacă pionii pe care îi avem sunt încă departe de transformare, dar avem mai mulți decât partenerul de joc, putem aplica strategia schimburilor de piese, cu grijă, să nu se piardă aceşti pioni în vâltoarea schimburilor. După ce jocul s-a simplificat, regele poate însoți pionii rămaşi spre transformarea lor în regină (*pionii e bine să fie „legați" între ei-vezi pionii albi din fig.9.17*).

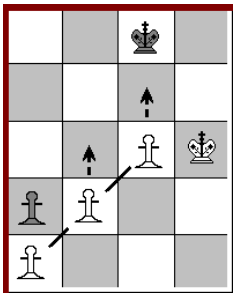
Diagrama 9.17 (I) ne prezintă o astfel de poziție câştigătoare, dar care solicită jucătorului cu avantaj ceva mai multă răbdare.



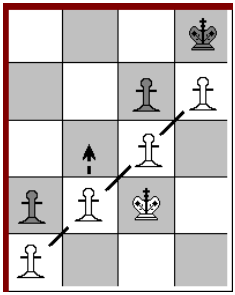
9.17(I)

Dacă pionul negru va captura pionul alb, regele alb va lua şi el, avansând şi sprijinind decisiv transformarea celor doi pioni legați rămaşi liberi (*fig.9.17-II*). Dacă pionul negru nu ia, pionul alb va avansa, ajungându-se la acelaşi deznodământ, transformarea unuia dintre pioni în damă.

9.17



(II)



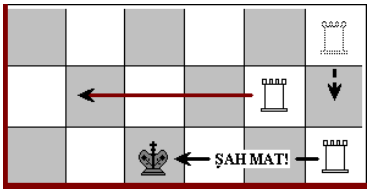
(III)

9C. EXECUTAREA MATULUI CÂND EXISTĂ O SUPERIORITATE MATERIALĂ SUFICIENTĂ (*de cel puţin un turn*)

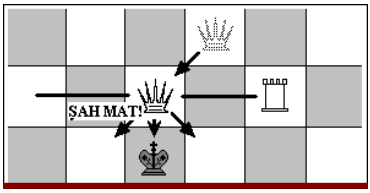
Dacă nu avem avantaj material de cel puțin un turn, e bine să ne transformăm în regină cel puțin unul din pioni. Acesta este un obiectiv esențial la final de joc.

Dacă avem avantaj material suficient, putem ajunge uşor într-una dintre următoarele poziții obişnuite de aplicare a matului:

□ În diagramele de mai jos (*fig.9.18 şi 9.19*) regele este reținut la marginea tablei de către un turn, după care matul se va executa cu celălalt turn sau cu regina (*venind din pozițiile punctate*).

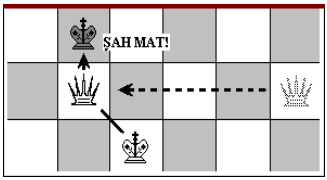


9.18

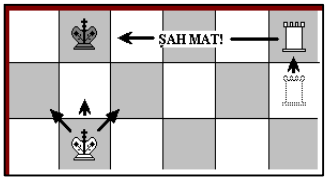


9.19

● În diagramele următoare, (*din fig.9.20, 9.21*), încolțirea regelui negru şi aducerea lui pe ultima linie se face cu regele alb, urmând ca lovitura de mat să fie dată prin şahul reginei sau al turnului, bineînțeles, la momentul potrivit.



9.20



9.21

Aducerea regelui în zona dorită se va face cu răbdare, după o anumită strategie. Jucătorul care dă mat trebuie să se hotărască exact pe care margine a tablei va executa matul şi să oblige regele advers să ajungă acolo. În cazul matului cu un singur turn (fig.9.21), momentul potrivit pentru şah (*pentru a împinge regele advers cu câte o linie mai jos*) este doar atunci când regele atacat se află în fața regelui nostru.

■ **Observație**

- Regele împreună cu cei doi nebuni pot întotdeauna să dea mat regele advers, dacă jucătorul cunoaşte succesiunea de mutări necesare.
- În cazul unui cal şi a unui nebun, se poate de asemenea da mat sigur, dar algoritmul mutărilor este şi mai complicat.
- În cazul unui rege contra a doi cai, regele poate găsi soluții de a nu fi prins în poziție de mat.

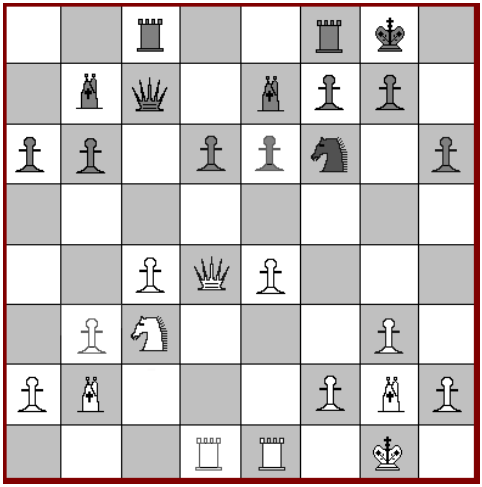
9D. REMIZA

Prin „REMIZĂ” se înțelege o partidă de șah încheiată la egalitate. Există mai multe modalități de a ajunge în această situație.

■ Dacă cei doi jucători convin asupra egalității la un moment dat al partidei. Fiecare dintre ei iau această decizie, de obicei, după ce analizează cu atenție situația de pe tabla de joc și constată că nu au șanse de a câștiga jocul, datorită echilibrului material și pozițional din momentul respectiv.

În diagrama 9.22, fiecare tabără a pierdut doar un cal și câte un pion, jocul fiind la început, dar se convine asupra remizei datorită unei poziții egale.

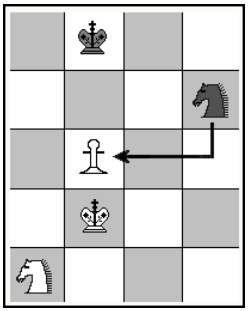
Cererea se poate face de către oricare jucător, dar remiza se înregistrează numai dacă și partenerul de joc acceptă această propunere.



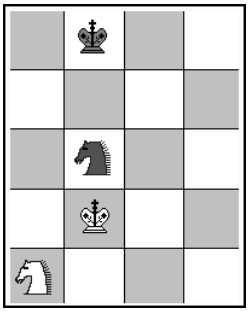
9.22►

Observație. Acest gen de oprire a jocului este specifică șahiștilor profesioniști, care în timpul turneelor au de jucat un număr mare de partide și își dozează cu atenție efortul de gândire și șansele în fiecare meci.

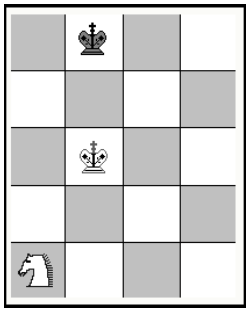
■ În partidele dintre amatori, partidele se termină la egalitate când niciuna dintre cele două tabere nu mai are suficient avantaj material pentru a da mat; *fiecare dintre tabere a rămas doar cu regele, sau cu regele şi un cal (vezi fig.9.23), cu regele şi un nebun (vezi fig.9.24) etc.*



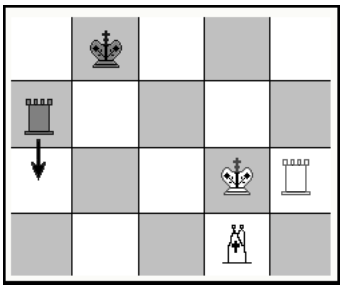
9.23(I)



9.23(II)

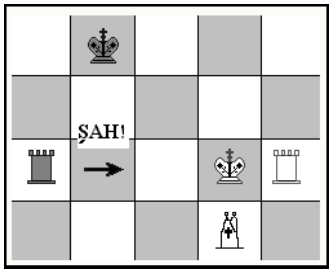


9.23(III)

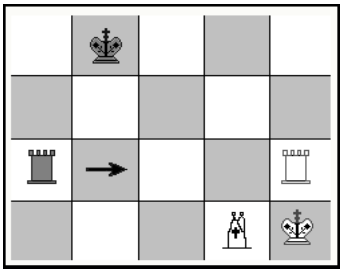


În diagrama 9.24 avantajul albului (de un nebun) nu poate fi materializat dacă negrul forțează remiza, printr-un şah urmat de schimbarea imediată a turnurilor, nebunul fiind insuficient pentru câştigarea partidei.

◄ 9.24 (I)



9.24(II)



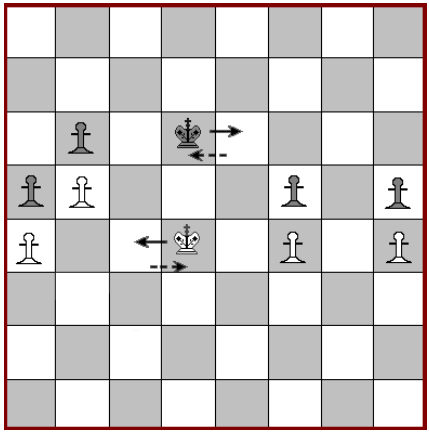
9.24(III)

În afară de aceste situații normale de „remiză” (*joc terminat la egalitate*) mai există în șah situații speciale când o partidă se încheie la egalitate:

■ Repetarea *„de trei ori”,* succesiv, a unei mutări, întrucât nici uneia din tabere nu-i convine să facă o altă mutare.

În fig.9.25, indiferent cine este primul la mutare, cei doi regi trebuie să mute doar pe cele două pătrățele indicate prin săgeți.

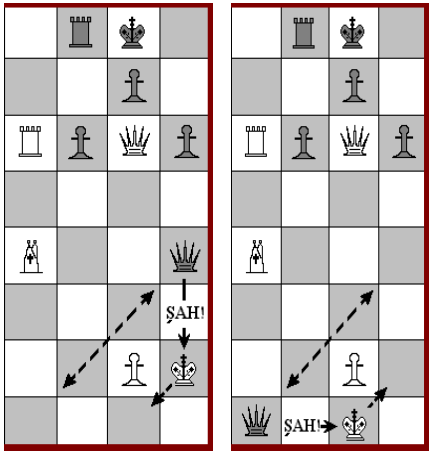
Orice altă mutare ar conduce la pătrunderea adversarului în „terenul propriu” și la pierderea partidei. După repetarea de trei ori a mutării se consemnează egalitatea, adică remiza.



9.25 ►

„Șah-ul etern”

Tot în acest context se află și așa numitul *„șah etern”*, adică o poziție în care cel aflat în inferioritate este oblugat să dea șah la fiecare mutare, pentru a nu lăsa timp (un tempo) adversarului. *(În cazul din fig.9.26, albul, dacă nu ar fi obligat să iasă mereu din șah, ar da mat cu regina.)*

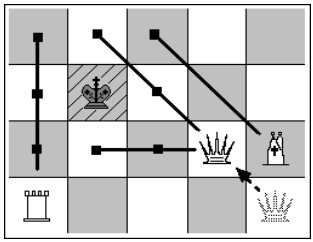


(I) 9.26 (II)

■ **Situația de „PAT”**

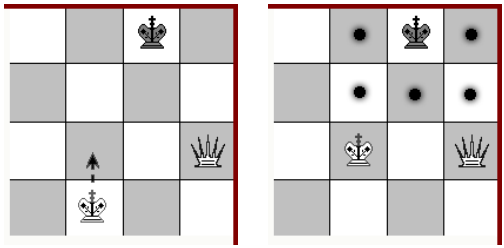
Remiza se stabileşte în mod accidental, fără voia uneia din părți, care are avantaj material zdrobitor. Din grabă sau din neatenție, jucătorul cu mare avantaj material închide toate câmpurile de mişcare pentru piesele adverse, dar fără ca locul unde se află regele advers să fie atacat (regele nu se află în şah, dar nici nu are unde să mute). Prin urmare jocul nu mai poate continua şi se stabileşte remiza, aşa numita situație de „PAT”.

În diagrama 9.25, regele negru urmează la mutare, dar, înconjurat de prea mulți atacatori nu mai are unde să mute. Rezultă remiza.



9.27►

În fig.9.26, prezentăm una dintre cele mai frecvente greşeli care conduce la remiza accidentală (situația de PAT). Grăbit să dea mat cu regina, regele înaintează imprudent şi nu lasă adversarului niciun câmp disponibil (regulile interzic mutarea regelui pe câmpurile marcate cu punct).



(I) 9.28 (II)

■ Observație

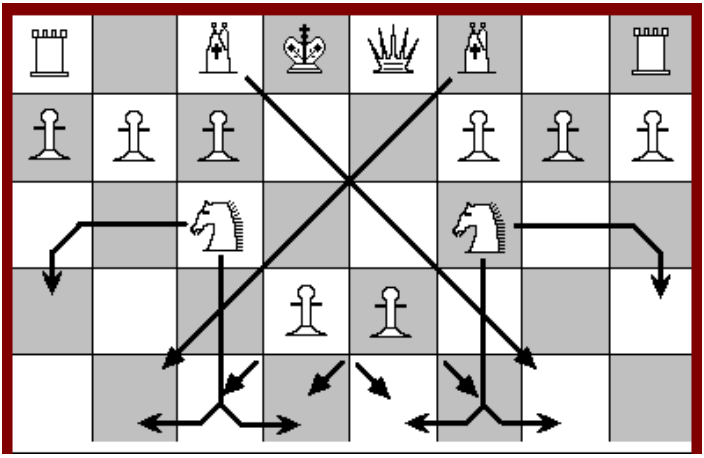
Poziția de „pat” este valabilă ca remiză numai dacă pe tablă *nu există nicio altă piesă* din culoarea regelui blocat, care să poată fi ea mutată în acel moment.

-X-
RECOMANDĂRI

10A. ÎNCEPUTUL JOCULUI

În termeni şahistici ne referim la „deschideri.” Altfel spus, stabilirea pieselor cu care începem să mutăm şi locul în care aşezăm piesele la primele mutări. Această succesiune de mutări se numeşte deschidere sau „dezvoltare”.

Aşa cum rezultă din diagrama 10.1, teoretic ne ajung primele 4 mutări pentru a avea în luptă doi pioni în centrul tablei de joc precum şi toată „cavaleria uşoară”, formată din cai şi nebuni, gata de atac.



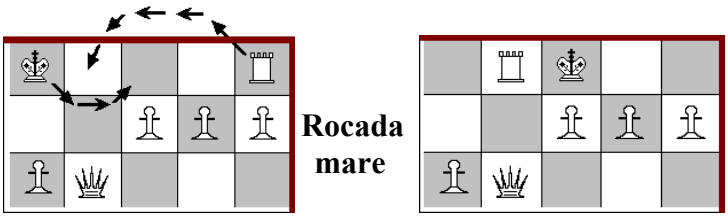
10.1

Ca principiu de bază fundamental, deschiderile recomandă: (1) - *scoaterea* cât mai rapidă a „cavaleriei uşoare” (*figurilor*) în joc; (2) - *aranjarea* armonioasă a pieselor astfel ca acestea să fie cât mai bine apărate între ele; (3) - *obţinerea* încă de la început a superiorităţii în centrul tablei de joc, unde se înfruntă pionii din faţa regelui şi a reginei.

10B. „ROCADA MICĂ" ŞI „ROCADA MARE"

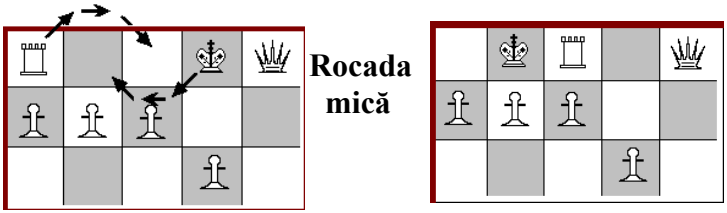
Numele de „rocadă" provine de la inversarea locurilor între rege şi unul din turnuri şi reprezintă un dispozitiv de apărare al regelui format dintr-un turn şi 3 sau 4 pioni. După cum regele face rocada cu turnul dintr-o parte sau din cealaltă, în funcţie de deplasarea mai mare sau mai mică a turnului, rocada se numeşte *rocada mare* sau *rocada mică.* Pentru efectuarea corectă a rocadei - *mici sau mari* - regele trebuie deplasat lateral două câmpuri, într-o parte sau în cealaltă, iar turnul este adus din colţ alături de rege, dar de partea cealaltă, aşa cum se poate vedea în fig.10.2 şi 10.3.

10.2



(I) **(II)**

10.3



(I) **(II)**

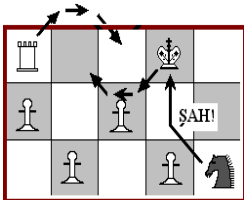
Rocada se efectuează în locul unei mutări, atunci când preferă fiecare jucător, dar numai dacă sunt îndeplinite următoarele condiţii:

- nici regele şi nici turnul să nu fi efectuat vreo mutare până în acel moment al partidei;

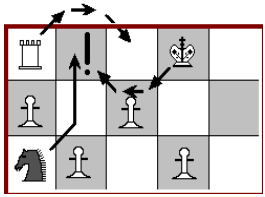
● între turn şi rege să nu existe interpusă o altă piesă; cele două câmpuri (*la rocada mică*), respectiv trei (*la rocada mare*) să fie libere;

● la mutarea respectivă, regele să nu se afle în poziție de şah şi nici să nu treacă în deplasarea lui spre locul rezervat din rocadă prin bătaia unei piese adverse.

Diagramele de mai jos prezintă câteva situații tipice în care **efectuarea rocadei nu este permisă**.

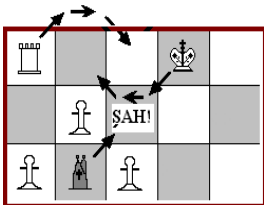


◄(I) 10.4 (II)►

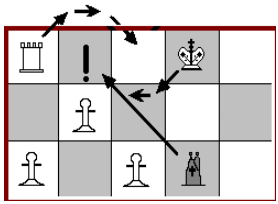


Rocada e interzisă, regele fiind în şah, fig. 10.4 (I).

În cazul 10.4 (II) regele ar trebui să treacă prin bătaia calului, lucru interzis.



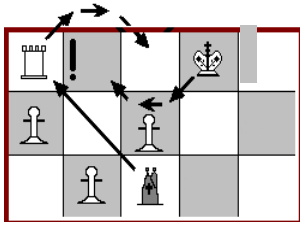
◄(I) 10.5 (II)►



Rocada nu se poate efectua din aceleaşi motive: şah sau trecere prin bătaia nebunului.

Diagrama 10.6 prezintă o situație când rocada se poate face.

Atacul unei piese asupra turnului care ar urma să facă rocada (*în fig. 10.6 avem atacul unui nebun*) **nu** este considerat un atac asupra spațiului rocadei, ca în cazul unui şah; prin urmare, efectuarea rocadei este permisă.



10.6

■ Observație

Destul de mulți jucători amatori de şah obişnuiesc să utilizeze doar rocada mică, dispozitiv de apărare ce pare mai

compact şi mai sigur. Noi considerăm că această obişnuinţă nu este benefică din cel puţin două motive**:**

● Rocada mare şi rocada mică nu trebuie folosite după preferinţa jucătorului, ci în funcţie de condiţiile fiecărei partide, de stilul adversarului sau de flancul pe care suntem atacaţi (în *teorie, rocada e condiţionată de deschiderea care se joacă*).

● Pe de altă parte, utilizarea rocadei mari ne ajută de multe ori să jucăm mai spectaculos şi surprinzător, cu atacuri tari asupra rocadei mici a partenerului.

10C. REGULA „EN PASSANT"

De multe ori această condiţie specială nu este cunoscută de şahiştii începători, regulile jocului şi mutările fiind învăţate de obicei ca divertisment, de la părinţi sau de la diverşi şahişti amatori şi nu prin lecturarea cărţilor de şah.

Această regulă trebuie privită ca o încercare de a oferi un mic avantaj celor mai îndrăzneţi. Efortul pionilor avansaţi în luptă dincolo de jumătatea tablei de şah este răsplătit prin dreptul acestor pioni de a controla câmpurile din stânga şi din dreapta lor în raport cu pionii „leneşi" adverşi, care încă se găsesc pe linia de plecare.

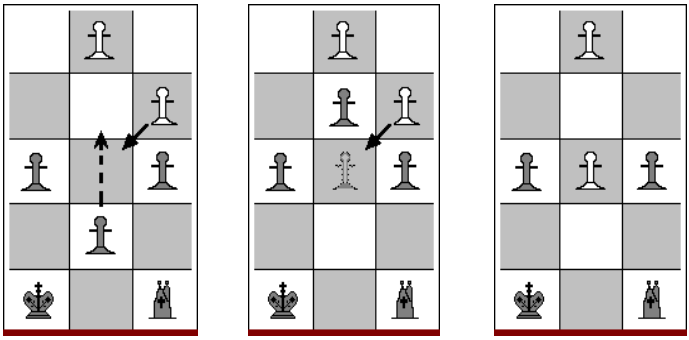
Dacă un astfel de pion „leneş" (*întârziat*) porneşte cu doi paşi şi trece prin câmpul de acţiune - *reprezentat de săgeată* - al unui pion avansat, acesta din urmă poate să-l captureze ca şi când pionul întârziat ar fi făcut un singur pas - vezi pionul punctat fig. 10.7 (II).

■ Observaţie

Jucătorul face această captură doar dacă o consideră favorabilă; dacă nu, jocul continuă normal, pionul întârziat rămâne cu cei doi paşi efectuaţi şi nu mai poate fi luat după aceea.

În cazul concret prezent în diagramele 10.7, jucătorul cu piesele albe consideră avantajos să ia pionul întârziat, pentru a sparge barajul de pioni care protejează de atacuri regele negru.

10.7



(I) **(II)** **(III)**

10D. EFECTUAREA SCHIMBURILOR DE PIESE

S-a constatat fără niciun dubiu că majoritatea greşelilor făcute de începători se datorează lipsei de calcul în momentul schimbării succesive de mai multe piese. Din punct de vedere psihologic, şahistul începător nu mai are destulă răbdare, se emoţionează şi se grăbeşte să încheie schimbul de piese indiferent de rezultatul acestuia.

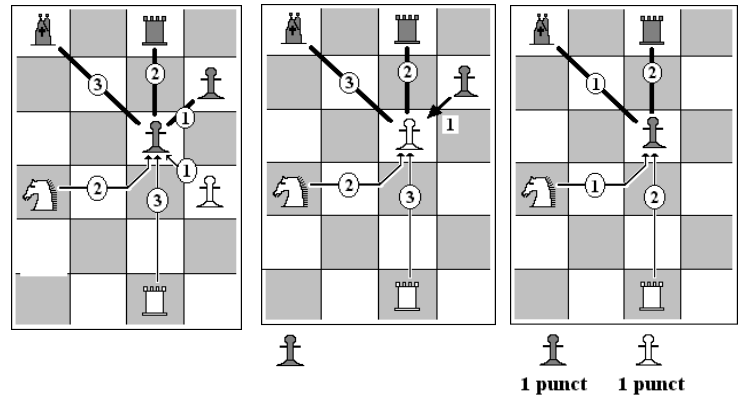
Iată de ce studiul de faţă recomandă la modul cel mai serios şi imperativ jucătorilor de şah *să numere* de mai multe ori înainte de începerea schimbului câte piese proprii şi ale adversarului acţionează asupra câmpului (*pătrăţelului*) unde se va da bătălia, pentru a şti exact care va fi bilanţul acestor schimburi. Acest bilanţ depinde de doi factori:

- □ numărul de atacuri asupra piesei vizate şi numărul de apărări ale piesei respective
- □ ordinea în care se folosesc piese de diferite valori.

La schimburile succesive de mai multe piese este necesar ca să avem un număr mai mare de atacuri sau apărări asupra piesei vizate. Piesele care intră la schimb trebuiesc sacrificate în ordine, *începând cu cele mai puțin valoroase* (*pion, cal sau nebun etc.*).

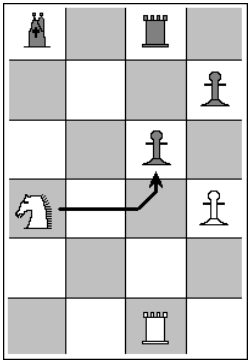
În diagrama 10.8 sistemul de forțe este echilibrat; asupra pionului negru există trei atacuri ale albului şi trei apărări. Dacă se respectă ordinea valorii pieselor (*scrisă şi pe diagrame*) se ajunge la un schimb de pioni, după care sistemul de forțe reintră în echilibru:

10.8



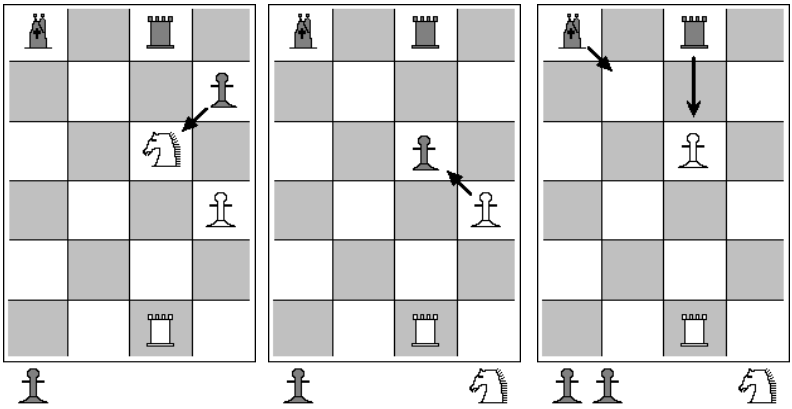
(I) **(II)** **(III)**

Dacă nu respectăm această ordine de intrare în schimburi începând cu piesele cele mai puțin valoroase şi pionul negru este capturat cu calul şi nu cu pionul alb, filmul schimburilor decurge în defavoarea albului, aşa cum rezultă şi din diagramele care urmează.

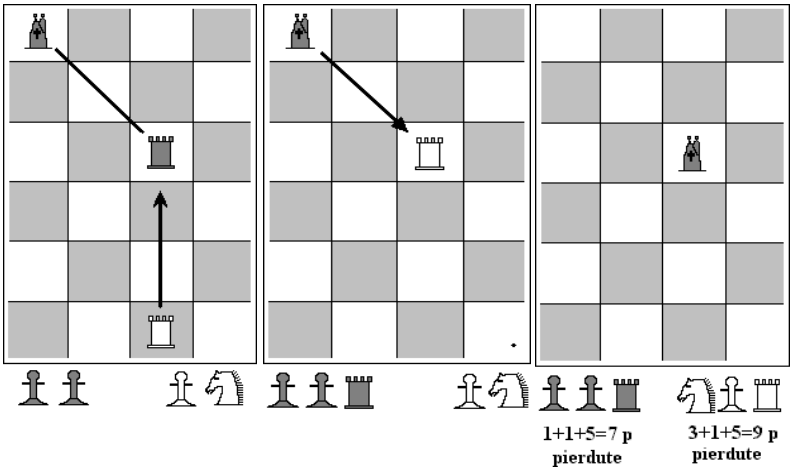


10.9 (I)►

Diagramele **10.9** (II-VII):



(II) **(III)** **(IV)**



(V) **(VI)** **(VII)**

Albul pierde: cal+pion+turn (9p); negrul 2pioni +turn (7p)

9p-7p = 2p

10E. CINCI SFATURI PRACTICE

În încheierea recomandărilor, credem că este bine să se țină cont de următorul „PENTALOG”, constituit din **5 sfaturi** de bază adresate şahiştilor începători:

-I- Nu uitați să faceți una dintre rocade şi să păstrați pentru apărarea ei un cal sau un nebun.

-II-La schimburi, numărați cu atenție piesele care acționează asupra locului de schimb.

-III-Pe parcursul jocului căutați cu „ochii minții” atacurile decisive asupra regilor, pentru a evita primirea unui mat accidental sau pentru a realiza un astfel de mat.

-IV-Înainte de a muta, analizați cu atenție „ultima” mutare a adversarului. Dacă nu înțelegeți rostul ei înseamnă că este vorba de o mutare fie slabă, fie foarte inteligentă. Dacă vă mai uitați o dată, s-ar putea să identificați rostul acelei mutări şi să evitați o pierdere importantă.

-V- Urmăriți pe tot parcursul jocului ca piesele să fie bine apărate între ele şi nu faceți adversarului niciun „cadou”, nici măcar un singur pion, chiar şi atunci când aveți multe piese în plus. Recuperați imediat cea mai mică pierdere materială şi nu vă permiteți momente de relaxare, indiferent cât de bine sau de slab joacă partenerul.

4 mari campioni mondiali

Michael Tal	1960 la 23 de ani
Bobby Fisher	1972 la 29 de ani
Anatoly Karpov	1975 la 24 de ani
Garry Kasparov	1985 la 22 de ani

-XI-
DRUMUL CĂTRE PERFORMANȚĂ

Începând din momentul în care diagramele şi observațiile existente în studiul de față vi se vor părea fireşti şi prea simple, înseamnă că vă aflați la intersecția cu drumul care duce spre marea performanță în jocul şi sportul numit şah.

Pentru a vă putea încadra pe acest nou drum, mai plastic spus, o adevărată *autostradă* a gândirii umane, trebuie să cheltuiți o taxă mult mai mare de timp şi să respectați o serie de norme speciale, începând cu însuşirea şi descifrarea deschiderilor. Ca orice lucru bine alcătuit, o partidă de şah presupune, aşa cum s-a mai arătat, trei momente de mare importanță: *deschiderea, jocul de mijloc şi finalul*.

11A. DESPRE DESCHIDERI

După străbaterea unui drum lung de sute de ani prin creierele oamenilor, din orientul îndepărtat şi până pe noul continent, începutul cel mai bun la o partidă de şah nu mai reprezintă astăzi un subiect de analiză prea interesant.

Deschiderile (*succesiunile de mutări de la începutul jocului, respectate de ambii jucători*) se cunosc deja foarte bine şi reprezintă cel mai concret obiect de studiu în şahul de performanță.

Vorbind despre deschideri, este de menționat farmecul denumirilor, care dau o ambianță aparte fiecărei partide de şah (*partida spaniolă, apărarea siciliană, jocul celor patru cai, gambitul regelui, reginei, etc.*), dar mult mai importantă este cunoaşterea lor, după cum aceste deschideri ne conduc spre jocuri tăioase sau spre jocuri mai închise, în care cei doi protagonişti aşteaptă mai mult greşeala celuilalt.

Primele mutări ale principalelor deschideri cunoscute în lunga istorie a acestui joc sunt prezentate în Anexa cărții.

Este foarte important să cunoaştem care din aceste tipuri de început de joc se potrivesc mai bine stilului nostru şi să alegem din start o deschidere convenabilă.

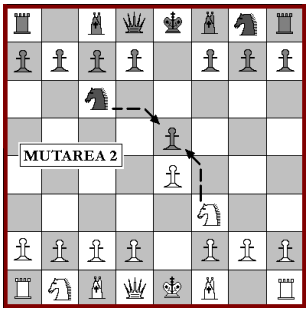
Studiul de față recomandă amatorilor de şah, chiar şi celor care nu urmăresc înalta performanță, să învețe primele mutări din principalele deschideri, cum ar fi cea spaniolă sau italiană (*vechi de peste 500 de ani*).

- **Deschiderea spaniolă**

■ *Observație*
Mulți jucători preferă să înceapă cu pionul din fața regelui, tocmai pentru că acesta nu este apărat, dar nici nu poate fi capturat la prima mutare.

11.1

■ Mutarea a doua este de asemenea comună celor două deschideri. Scopul e atacarea (*pentru alb*) şi apărarea (*la negru*) a pionului central.



11.2

- **Deschiderea italiană**

■ *Observație*
Mutarea 1 caracterizează toate jocurile *deschise,* unde se mizează pe un atac puternic.

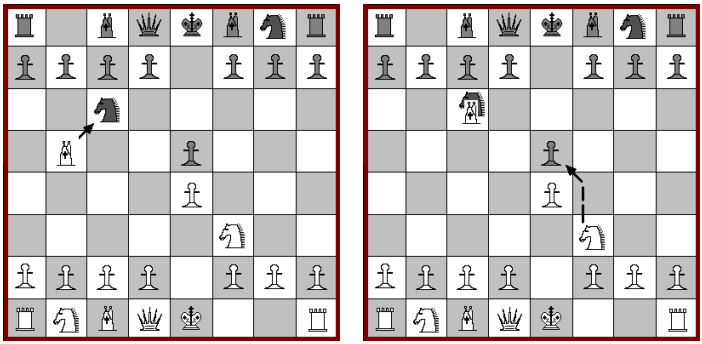
■ Piesa folosită atât pentru atac cât şi în apărare este calul, ca în fig.11.2.După ce sare în față, calul nu blochează o bună dezvoltare a pieselor.

La mutarea 3, albul decide tipul deschiderii, spaniolă (*în fig. 11.3*), respectiv italiană (*fig.11.4*). Este de remarcat

faptul că amândouă presupun ieşirea la atac a nebunului de alb, pe aceeaşi diagonală, diferența fiind de numai de un pas. Cu toate acestea scopul mutării este diferit:

Deschiderea spaniolă

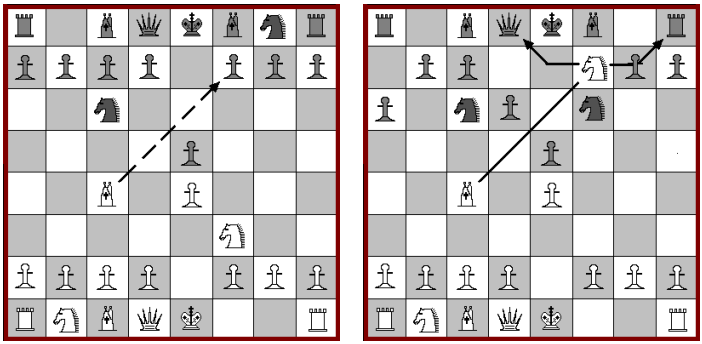
Are ca obiectiv continuarea atacului la pionul din centru după ce nebunul alb elimină calul apărător (*fig.11.3-I,II*)



(I) 11.3 (II)

Deschiderea italiană

Se atacă pionul slab de lângă rege (*fig.11.4,I*), căutând o poziție decisivă de captură, cum este cea din fig.11.4-II.



(I) 11.4 (II)

■ După cum se observă fiecare mutare din deschidere trebuie să aibă un scop şi o destinație precisă. Experiența a

demonstrat că este inechitabil să se aşeze la masa de şah doi jucători, din care unul cunoaşte teoria deschiderilor, iar altul o ignoră total - este o situație la fel de nesportivă ca înfruntarea unui boxer de categorie uşoară cu unul de categorie grea.

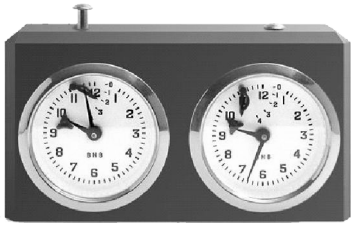
11B. JOCUL DE MIJLOC ŞI DURATA UNEI PARTIDE DE ŞAH

Jocul de mijloc este complex datorită numărului mare de piese aflate în interacțiune, iar jocul de final cere o analiză exactă şi foarte mult timp de gândire, lucruri pentru care aceste secvențe ale partidei trebuiesc pregătite în ani şi ani de studiu, alături de profesori şi maeştri. Sunt necesare sute şi poate mii de partide jucate, o memorie foarte bună, care să acumuleze strategiile şi artificiile utilizate de marii şahişti ai lumii în momentele dificile ale unor partide celebre.

Un alt obstacol important în calea celor care doresc să ajungă la marea performanță în şah este încadrarea în baremul de timp al fiecărei partide (*excepție fac doar partidele şi campionatele care se joacă prin corespondență*).

Durata unei partide constă în 2 ore de gândire pentru fiecare jucător, timp în care fiecare trebuie să facă un minim de 40 de mutări, ceea ce înseamnă o mutare la trei minute. Aparent, acest timp pare suficient, dacă facem comparația cu o partidă de divertisment, jucată în parc sau pe plajă şi care nu durează mai mult de o jumătate de oră. În realitatea concursurilor oficiale, lupta pentru timp, pentru a muta cât mai repede este crâncenă, decisivă în obținerea victoriei.

Înregistrarea timpului de joc al fiecărui jucător se face cu un ceas dublu. După fiecare mutare jucătorul apasă pe butonul dinspre partea lui. În acest moment ceasul lui se întrerupe şi porneşte ceasul partenerului de joc, adică jocul se mută pe timpul acestuia, până când şi el va efectua o altă



ceas în funcțiune ceas în aşteptare

mutare şi va apăsa pe butonul de la ceas ş.a.m.d.

Ex: minutarul de la ceasul din stânga mai are de străbătut doar câteva minute şi pârghia aflată deasupra lui (aşa numitul „steguleț", de obicei vopsit în roşu) va cădea, semnalizând epuizarea timpului de joc şi pierderea partidei.

În cursul partidei, timpul accentuează presiunea psihică asupra jucătorilor. Creierele şahiştilor sunt conectate la maxim, ei trebuie să analizeze ordonat câteva zeci de variante pentru fiecare mutare în parte. Consumul psihic şi fizic este unul impresionant (*jucătorii pot slăbi substanțial în cursul unei singure partide grele*).

În finalul jocului, cel care a gândit mai repede poate să-şi permită să analizeze mai mult variantele finale, iar cel care nu a păstrat suficient timp (*deci e în „criză de timp"*) va greşi şi va pierde jocul. Dar până la a putea deveni mare maestru drumul este lung şi munca de început înseamnă mai mult tenacitate şi răbdare.

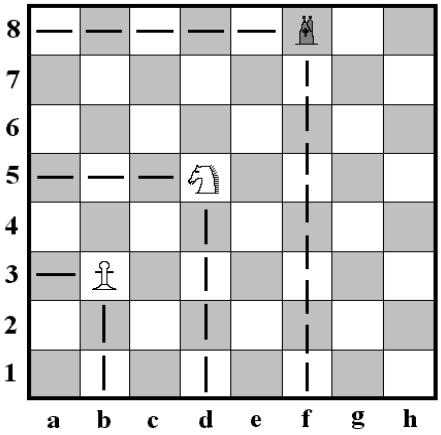
Din acest punct, studiul de față se va adresa celor care vor să facă primii paşi în descifrarea tainelor bătrânului joc prin citirea şi scrierea partidelor şi cărților de şah.

11C. SIMBOLURILE ŞI SCRIEREA SPECIFICĂ JOCULUI DE ŞAH

Pentru identificarea celor 64 de pătrățele ale tablei, fiecare linie a fost numerotată de la 1 la 8, şi fiecare coloană a primit o literă de la „a" la „h" în ordine alfabetică. Fiecare căsuță are două coordonate, deci un nume alcătuit dintr-o literă şi o cifră.

□ Exemplu:
În fig. 11.5 sunt marcate prin linii coordonatele căsuțelor: „b3”; „d5”; „f8”.

Pentru a specifica şi piesa care se află în locul respectiv notăm:
„b3”(pentru pion)
„Cd5”(pentru cal)
„Nf8”(pentru nebun)



11.5

● Simboluri:

Rege	**R**
Regină Damă	**D**
Turn	**T**
Nebun	**N**
Cal	**C**

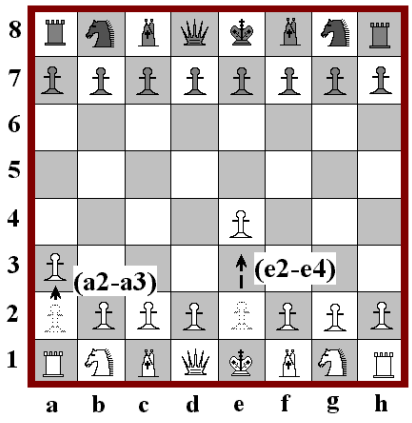
Notă:

Poziţia pionilor se notează direct prin scrierea locului unde se află aceştia, pentru simplificarea simbolizării.

● Notarea mutărilor:

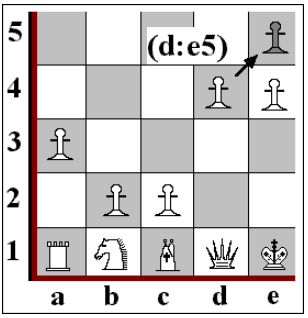
„e2-e4” sau simplu „e4” = pionul din e2 mută la e4.
„a2-a3” sau numai „a3” = pionul din a2 e mutat la a3.

Pionul care este mutat la „e4” nu poate fi decât cel din „e2”, lucru pentru care se poate scrie numai locul unde va ajunge pionul după mutare.

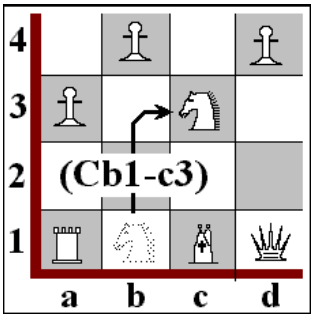


11.6

„d:e5” = pionul de pe coloana „d” ia pionul din e5 (*fig.11.7*); este de reținut simbolul marcat prin două puncte „:”, care are semnificația capturării (*luării*) uneia din piese. Mai rar se folosește și simbolul „x” pentru același scop.



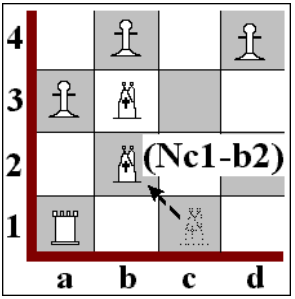
11.7 ►



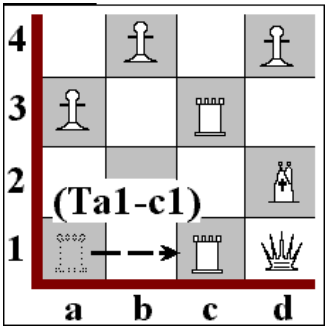
„Cb1-c3”= calul din b1 este mutat la c3. Dacă numai calul respectiv poate fi mutat la c3, celălalt cal alb fiind în altă parte a tablei de joc, se poate scrie direct „Cc3” (*fig.11.8*).

◄ 11.8

„Nb2” = nebunul alb (*de pe câmpurile negre*) din c1 este mutat la b2. Nebunul alb de pe câmpurile albe nu poate să ajungă la „b2”, deci nu mai trebuie scris locul de plecare, fiind suficientă scrierea N-b2.



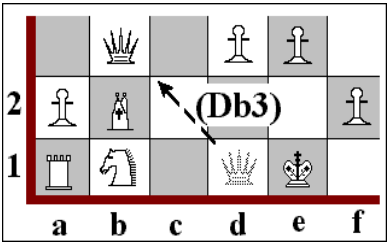
11.9 ►



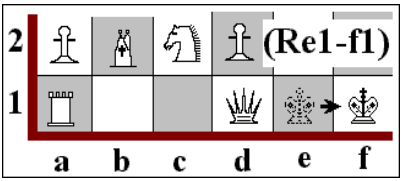
„Ta-c1”= turnul de pe coloana „a” este mutat la „c1”; în cazul din fig. 11.10 nu se poate scrie direct Tc1, deoarece și turnul aflat la „c3” ar putea fi mutat la „c1”. Deci trebuie scris și locul de plecare.

◄ 11.10

„D-b3” = regina este mutată pe câmpul b3. În cazul reginei (*damei*) nu mai este necesar să precizăm câmpul de pornire, ea fiind una singură. În loc de Dd1-b3 e suficient „Db3”.



11.11



11.12

„R-f1” = regele alb este mutat de pe câmpul e1 pe câmpul f1. Ca şi în cazul damei, fiind un singur rege alb, se scrie direct „R-f1”.

Rocada mare şi rocada mică se notează cu ajutorul cifrei „0”:

„**0-0**” = **rocada mică**
„**0-0-0** = **rocada mare**

□ Notă - în diagramele anterioare, poziția pieselor înainte de mutare a fost reprezentată punctat.

● Ordinea în care se notează mutările:

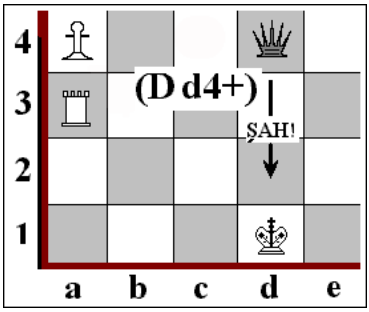
Această ordine este evidențiată cu numere obişnuite 1,2,…, până la numărul mutării cu care se încheie partida, prin mat, prin cedarea consimțită de unul dintre jucători sau prin remiză.

Fiecare mutare cuprinde (*după număr*) ***mai întâi mutarea făcută de alb, iar apoi, mutarea făcută de negru***. De ex:

15.Cg5 Na3 (*după numărul mutării se pune întotdeauna punct, iar între mutarea albului „Cal la g5” se lasă un spațiu şi apoi se scrie mutarea negrului „Na3”*).

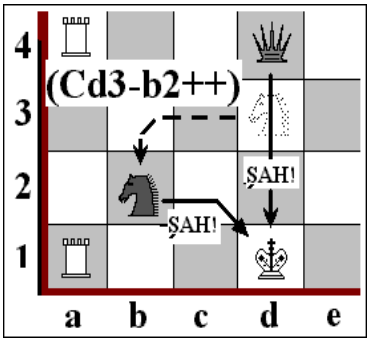
● Alte semne specifice simbolisticii jocului de şah

„+" = „şah!" Dacă acest semn apare după simbolul piesei şi al câmpului pe care se află ea, înseamnă că se atacă regele, deci se dă „**şah**": Db4+ (*fig. 11.13*).



11.13 ►

„++" = semn care arată că şahul provine simultan de la două piese, şah dublu. Exemplu (*fig. 11.14*): Cd3-b2++ - calul dă şah din câmpul „b2", iar prin săritura lui descoperă simultan şi şahul reginei aflate la „d4".



11.14 ►

■ Aceste şahuri duble sunt foarte periculoase, ducând la pierderi mari sau pregătind direct matul.

„≠" = reprezintă semnul pentru **„şah mat"** (*sfârşitul luptei egale*). Exemplu**:** după mutarea

59.Rb2 Dc3 ≠ (*dama neagră dă şah şi mat*);

Apoi se mai adaugă scrierea rezultatului final:

0-1, adică negrul a câştigat partida.

În cazul victoriei albului se scrie „**1-0**", iar în caz de egalitate, de remiză, se notează „**1/2**", cu semnificația că fiecare jucător a obținut o jumătate de punct (*punctul pus în joc s-a împărțit între jucători*).

Toate aceste notări se folosesc pentru a scrie şi a citi partidele de şah, atât în cărți, cât şi în campionatele oficiale.

Pentru studierea şahului şi pentru analizarea unor poziţii tip problemă sau a unor partide deosebite, simbolistica şahistică mai foloseşte o gamă specifică de notaţii:

„ ! ” = o mutare valoroasă
„ !! ” = o mutare foarte bună
„ ? ” = o mutare slabă
„ ?? ” = o mutare foarte slabă
„ !? ” = o mutare ce s-ar putea să fie bună
„ ?! ” = o mutare ce s-ar putea să fie slabă
„ ± ” = poziţie mai bună pentru alb
„ ∓ ” = poziţie mai bună pentru negru
„+ −” = avantaj decisiv pentru alb
„− +”= avantaj decisiv pentru negru

11D. CITIREA ŞI STUDIEREA PARTIDELOR DE ŞAH

Ca exerciţiu şi exemplificare pentru scrierea specifică şahului şi folosirea semnelor necesare studiului, vom prezenta în continuare două partide deosebite, din două epoci cu totul diferite.

Prima s-a desfăşurat acum aproape 200 de ani între marele împărat Napoleon şi generalul Bertrand.

La fel de aprig şi de ingenios ca şi pe câmpul de luptă, Napoleon atacă de la începutul şi până la sfârşitul partidei, reuşind să câştige de o manieră foarte clară, aşa cum vor putea constata cei care vor avea curiozitatea să reînvie această veche partidă de şah.

Napoleon – general Bertrand
(insula Sf. Helena, 1818)

Napoleon (piesele albe) Bertrand (piesele negre)

1.	Cg1-f3	Cb8-c6
2.	e2-e4	e7-e5
3.	d2-d4	Cc6:d4
4.	Cf3:d4	e5:d4
5.	Nf1-c4	Nf8-c5
6.	c2-c3	Dd8-e7
7.	0-0	De7-e5
8.	f2-f4	d4:c3+
9.	Rg1-h1	c3:b2
10.	Nc4:f7+	Re8-d8
11.	f4:e5	b2:a1(pion►damă)
12.	Nf7:g8	Nc5-e7
13.	Dd1-b3	a7-a5
14.	Tf1-f8+	Ne7:f8
15.	Nc1-g5+	Nf8-e7
16.	Ng5:e7+	Rd8:e7
17.	Db3-f7+	Re7-d8
18.	Df7-f8 ≠	(1-0)

A doua partidă deosebită pe care o prezentăm aparține timpurilor contemporane multora dintre noi. Ea a adus față în față la masa de joc pe cel mai reprezentativ şahist român, marele maestru Florin Gheorghiu, fost campion mondial de juniori în 1963, şi pe cel mai consacrat campion mondial al epocii moderne, americanul Bobby Fischer. Meciul s-a desfăşurat cu ocazia Olimpiadei de la Havana din 1966 (*meciul România-SUA*).

Florin Gheorghiu (*piesele albe*)		Robert Fischer (*piesele negre*)	
1.d2-d4	Cg8-f6	26.Tb2-b5	Ca5-b7
2.c2-c4	e7-e6	27.e3-e4!!	d5:e4
3.Cb1-c3	Nf8-b4	28.Nc2:e4!	Tc6-c8
4.f2-f3	d7-d5	29.Tb5-e5	Ne6-g4!
5.a2-a3	Nb4:c3+	30.Cf4-d5!	Te8:e5
6.b2:c3	0-0	31.Cd5:f6+	g7:f6
7.c4:d5	e6:d5	32.d4:e5	Cb7-c5!?
8.e2-e3	Cf6-h5!?	33.Na3:c5	Dd7-d2+
9.Dd1-c2!	Tf8-e8	34.Rf2-g3	Ng4:f3
10.g2-g4	Ch5-f4	35.Ne4:f3	Tc8:c5
11.h2-h4	c7-c5	36.Db1-c1!	Dd2:c1
12.Re1-f2	Cf4-g6	37.Th1:c1	Tc5:e5
13.Nf1-d3!	Cb8-c6	38.Rg3-f4	Rg8-g7
14.Cg1-e2	Nc8-e6	39.Nf3-e4	h6-h5
15.g4-g5!	Ta8-c8	40.Tc1-d1	Te5-e7
16.h4-h5	Cg6-f8	41.Td1-d5!	Rg7-h6
17.g5-g6!	f7:g6	42.Td5-d6	Rh6-g7
18.h5:g6	h7-h6!	43.Td6-c6	h5-h4
19.Dc2-b1!	Cc6-a5	44.Tc6:c4	h4-h3
20.Ce2-f4	c5-c4?	45.Rf4-g3	Rg7-h6
21.Nd3-c2!	Tc8-c6	46.Ne4-b1	Te7-e3+
22.Ta1-a2!	Cf8-d7	47.Rg3-h2	Te3-e1
23.a3-a4	Cd7-f6	48.Nb1-d3	Te1-e3
24.Nc1-a3!	Dd8-d7	49.Tc4-h4+	Rh6-g5
25.Ta2-b2	b7-b6	50.g6-g7…(1-0)	

În urma aceastei mutări (a 50-a) a albului, negrul (*Robert Fisher*) cedează, (1-0), după aproximativ 3 ore şi jumătate de joc, iar victoria românului face înconjorul lumii, consacrând şahul românesc în elita mondială.

În anul 1968, o altă partidă oficială dintre Florin Gheorghiu şi Bobby Fischer se termină la egalitate, pentru ca în 1970, la Buenos Aires, marele şahist american să-şi ia revanşa după o partidă jucată „cu o forță teribilă”, cum afirma la acea vreme marele nostru campion Florin Gheorghiu.

Ultima întâlnire dintre cei doi campioni, care între timp au devenit prieteni, a avut loc la Siegen (*în Germania*) în cadrul celei de a XIX-a Olimpiadă Şahistă şi s-a terminat remiză după 56 de mutări.

ROBERT FISHER

FLORIN GHEORGHIU

Oare cine va mai avea timpul, inteligența şi răbdarea să urce „Everestul” şahului profesionist, astăzi, când computerele îşi zdrobesc fără milă proprii creatori?…

Cert este doar că trufia nemăsurată a acestui joc a învins timpul, şi nu rareori a umilit pe cei mai fanatici dintre conducătorii lumii, fie ei împărați sau episcopi, generali sau savanți. Şahul va dăinui şi ne va bucura pe mai departe cu îngăduința lui superioară.

Şi totuşi, de ce „şah”?… Pentru că şahul va rămâne, acum mai mult ca oricând, deopotrivă, dascăl nepărtinitor şi sanitar al minților noastre prea înfierbântate de asediul informațional al zilelor noastre.

Cuvânt de luare aminte

Acum, la începutul mileniului al treilea, când se pregăteşte de aniversarea a 1500 de ani de existenţă, jocul de şah pare mai tânăr ca niciodată, alături de proaspăta lui logodnică, computerul nostru cel de toate zilele.

Inefabilul acestui joc considerat de marele campion Florin Gheorghiu „*un amestec foarte reuşit de sport, ştiinţă şi artă*" farmecă şi azi, mai mult ca oricând singurătatea rece a omului modern. Împresurate de nebunia unei lumi prea grăbite şi prea avidă de bani, bucuriile vieţii sunt tot mai rare şi tot mai scumpe. Printre acestea, bătrânul joc de şah ne aşteaptă modest şi credincios, ca un prieten gata de ajutor.

Şi pentru a nu ne mai osteni prea mult a aduna din colbul vremii virtuţile acestui joc, îl vom cita pe marele scriitor şi iubitor de şah Mihail Sadoveanu într-un fragment sugestiv din povestirea *„Soarele în baltă sau aventurile şahului*".

Irepetabilă prin harul cu care a fost scrisă, povestirea descoperă în străvechiul joc persan semnificaţii esenţiale şi nebănuite ale vieţii şi societăţii umane:

„Întemeietorul şahului a rămas sărac; prestigiul lui nu se cuvine să-l punem în domeniul vieţii materiale. Până astăzi discipolii n-au drept să joace pe bani. Să preaslăvim pe cuviosul brahman Sisa nu numai pentru asta. Au pierit împărăţiile, s-au risipit aşezările oamenilor, s-au schimbat alcătuirile noroadelor, s-au primenit zeii; şahul a rămas; e o instituţie divină. Ar părea o ştiinţă dacă n-ar fi aşa de mult joc. Pare joc, însă e cu mult mai mult decât atât. Îndrăznesc a afirma, că brahmanul cel vechi a pus în jocul lui nu numai învăţaturi pentru timpul său, ci şi proroci pentru viitorime.

Pionul umil, care înaintează pe tablă şi ajunge la casa a opta devenind mare dregător, arată dreptul valorii personale, într-un timp când noblețea afirma alte argumente. Un asemenea pion pune întotdeauna într-o situație tragică pe un rege de şah, spre a dovedi regelui lumii că trebuie să-şi plece fruntea în fața unei mari personalități.

Dar faptul că doi jucători stau de o parte şi alta a tablei, cu mijloace materiale egale, nu înseamnă oare egalitate în fața celor pământeşti? Mai mult: nu înseamnă oare neegalitate în ceea ce priveşte cele spirituale?

Doi jucători se cuvine, după legea şahului, să stea cu blândeță şi cu îngăduință unul în fața altuia. Să nu arate nerăbdare, să nu rostească vorbe nepotrivite, să nu se supere. Stăpâneşte-ți, deci, pornirile! Ne porunceşte Sisa.

Când ai făcut o mişcare la şah, nu se cuvine să o retragi şi să faci alta. Gândeşte-te întâi bine la ce ai de făcut şi după aceea mişcă pionul, sau porunceşte calului să sară. Deci întâi cugetare şi pe urmă hotărâre şi statornicie! porunceşte Sisa.

Calul de şah are sărituri capriționse. Nu te poți aştepta la altceva de la un animal, îți şopteşte bătrânul înțelept. Sfetnicului de lângă părechea regală unii îi zic nebun, alții episcop. Într-adevăr, nebunul are viclenii şi priviri piezişe, iar clericii dau lovituri ascunse. Numai împăratului i se cuvine să se folosească de ele; oamenilor de rând sunt totdeauna vătămătoare.

Turnul de şah, care exprimă forța, merge drept şi dă lovituri teribile, dar e cel mai depărtat de măria sa; căci împăratul nu trebuie să folosească forța decât când a istovit celelalte mijloace.

Pionii stau înainte. Ei sunt prostimea, împinsă totdeauna la sacrificiu. În sfârşit, întregul dispozitiv şi drama necontenit repetată arată regilor care le este sfârşitul fatal şi colectivităților că merg la cutia comună.

Alte generaţii şi alte probleme. Se ştie că niciodată o partidă nu samănă cu alta. Băgaţi de samă, o învăţaţilor şi istoricilor, zice deci Sisa, istoria nu se repetă decât în aparenţă. Fiecare moment al umanităţii îşi are înfăţişarea lui particulară.

Băgaţi de seamă, o voi ticăiţilor doftori ai politicei, zice iar brahmanul, că nu sunt boli decât în dicţionare; în viaţă nu sunt decât bolnavi; nu daţi poporului vostru legi şi leacuri aduse de la alţii. Adevăr zic vouă, fiecare partidă de şah îşi are rezolvarea ei proprie şi problema ei, care e unică.

Cea mai mare învăţătură este că numai cele spirituale durează: într-adevăr, şahul a supravieţuit împăraţilor; că numai cele divine sunt eterne: într-adevăr ceea ce a supravieţuit nu-i decât un joc ş-o iluzie."

Trusa de şah a lui
Mihail Sadoveanu

Set de piese cu specific
tradiţional românesc,
din recuzita lui
Nicolae Ceauşescu

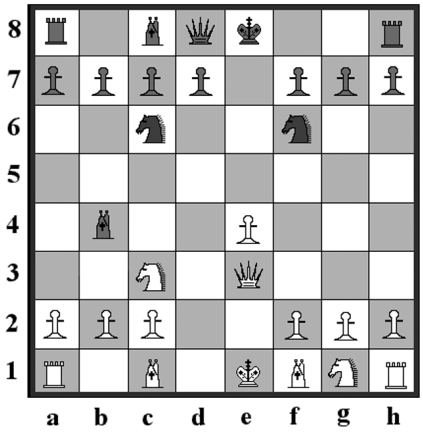
ANEXĂ

BREVIAR DESCHIDERI

OBSERVAȚII

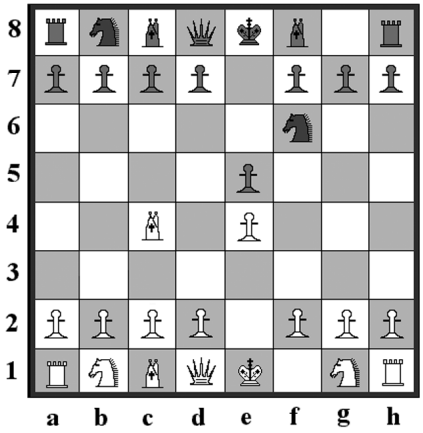
- Breviarul cuprinde primele câteva mutări ale celor mai cunoscute 22 de deschideri din istoria teoriei şahistice. Prin acest breviar jucătorii începători iau contact cu teoria jocului de şah, absolut necesară pentru performanță.
- După ce aceste deschideri sunt folosite de câteva ori, ele intră în obişnuință şi pot fi uşor identificate, astfel încât, folosite de un adversar, nu mai surprind cu nimic pe jucătorii începători, oferindu-le acestora o bună şansă de a răspunde corect şi de afirmare în jocul de mijloc.
- Deschiderile numite „GAMBIT", presupun inițial un sacrificiu de pion, pentru obținerea unei dezvoltări mai bune a pieselor, urmat de recuperarea pionului pierdut.
- „INDIANA" regelui sau a reginei duc la un sistem de joc fortificat, cu maximizarea forței nebunilor (aflați în colț) pe diagonalele tablei de joc.
- Deschiderile denumite „APĂRĂRI" dau posibilitatea jucătorului cu piesele negre să iasă din jocul dorit de alb, care are prima mutare, şi să preia inițiativa pe variantele preferate de el.

DESCHIDEREA CENTRALĂ



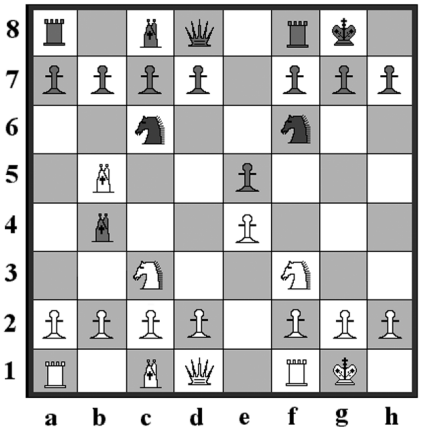
1.e4/e5
2.d4/e:d4
3.D:d4/Cc6
4.De3/Cf6
5.Cc3/Nb4

DESCHIDEREA NEBUNULUI



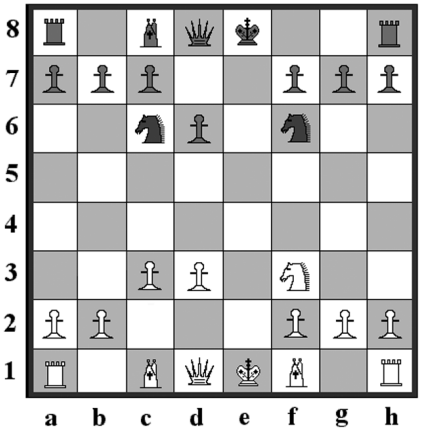
1.e4/e5
2.Nc4/Cf6

JOCUL CELOR 4 CAI



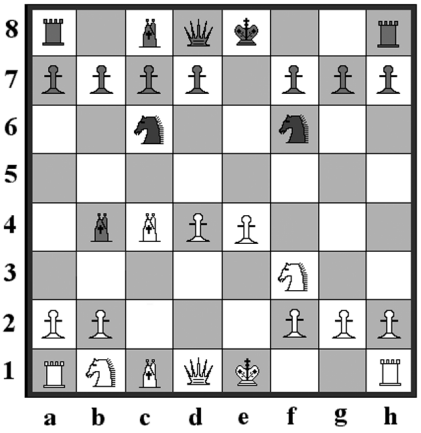
1.e4/e5
2.Cf3/Cf6
3.Cc3/Cf6
4.Nb5/Nb4
5.0-0/0-0

JOCUL CELOR 3 CAI



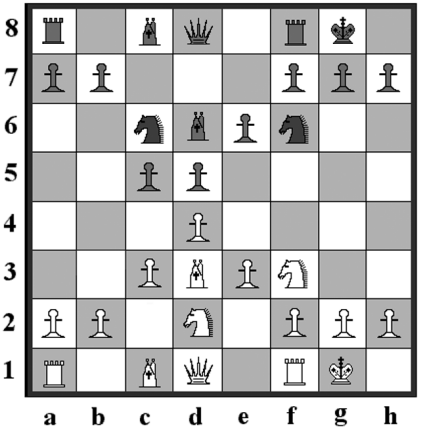
1.e4/e5
2.Cf3/Cf6
3.Cc3/Nb4
4.Cd5/Cf6
5.C:b4/C:b4
6.C:e5/d6
7.Cf3/C:e4
8.d3/Cf6
9.c3/Cc6

PARTIDA ITALIANĂ



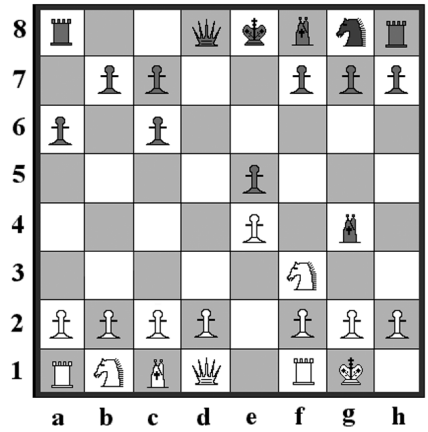
1.e4/e5
2.Cf3/Cc6
3.Nc4/Nc5
3.c3/Cf6
4.d4/e:d4
5.c:d4/Nb4+

DESCHIDEREA PIONULUI DAMEI



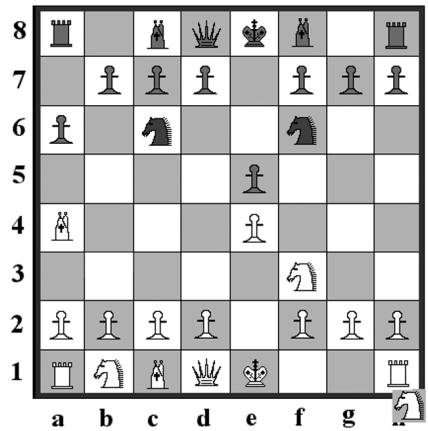
1.d4/d5
2.Cf3/Cf6
3.e3/e6
4.Nd3/c5
5.c3/Cc6
6.Cbd2/Nd6
7.0-0/0-0

PARTIDA SPANIOLĂ
(varianta schimbului)



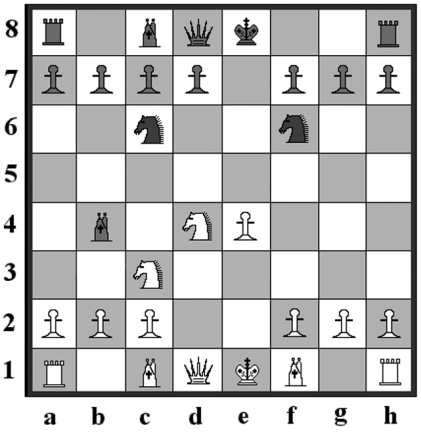
1.e4/e5
2.Cf3/Cc6
3.Nb5/a6
4.N:c6/d:c6
5.0-0/Ng4

PARTIDA SPANIOLĂ
(varianta fără schimb)



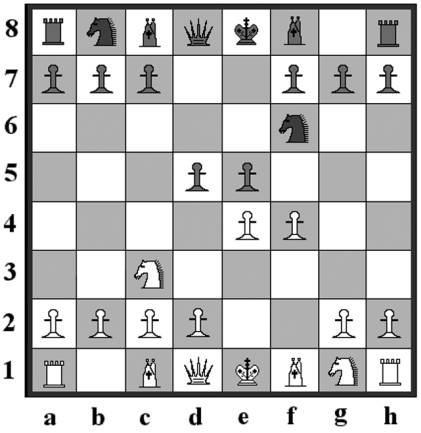
1.e4/e5
2.Cf3/Cc6
3.Nb5/a6
4.Na4/Cf6

PARTIDA SCOȚIANĂ



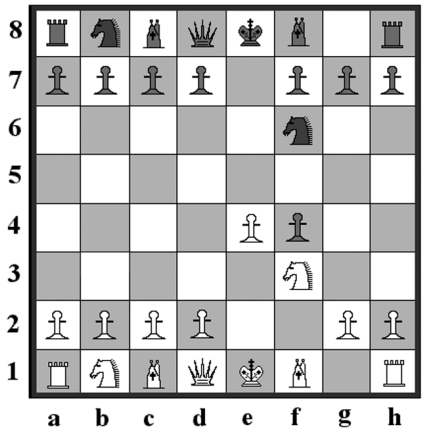
1.e4/e5
2.Cf3/Cc6
3.d4/e:d4
4.C:d4/Cf6
5.Cc3/Nb4

PARTIDA VIENEZĂ



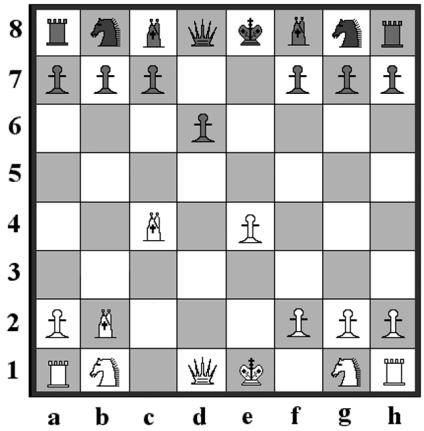
1.e4/e5
2.Cc3/Cf6
3.f4/d5

GAMBITUL REGELUI



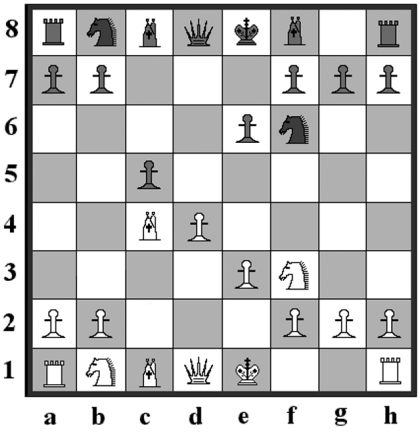
1.e4/e5
2.f4/e:f4
3.Cf3/Cf6

GAMBITUL NORDIC



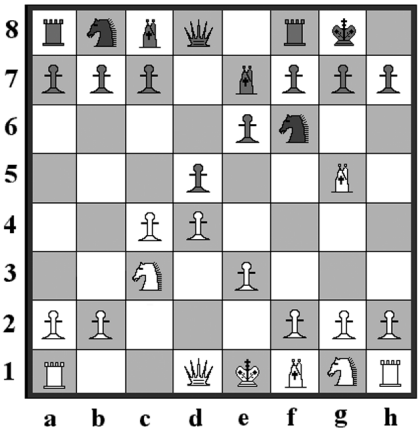
1.e4/e5
2.d4/e:d4
3.c3/d:c3
4.Nc4/c:b2
5.N:b2/d6

GAMBITUL DAMEI (acceptat)



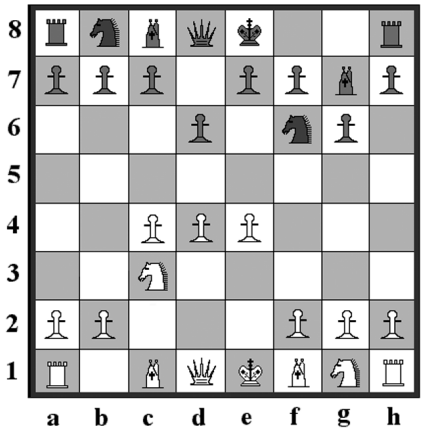
1.d4/d5
2.c4/d:c4
3.Cf3/Cf6
4.e3/e6
5.N:c4/c5

GAMBITUL DAMEI (refuzat)



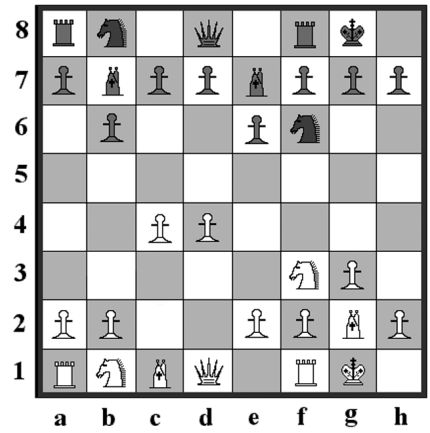
1.d4/d5
2.c4/e6
3.Cc3/Cf6
4.Ng5/Ne7
5.e3/0-0

INDIANA REGELUI



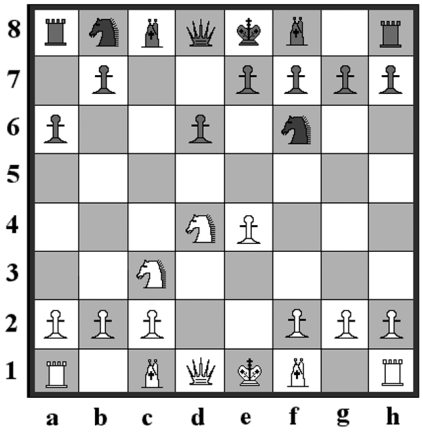
1.d4/Cf6
2.c4/g6
3.Cc3/Ng7
4.e4/d6

INDIANA DAMEI



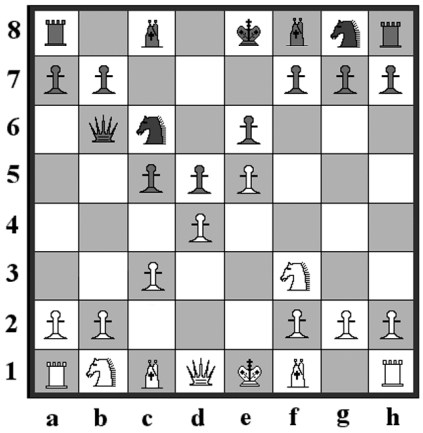
1.d4/Cf6
2.c4/e6
3.Cf3/b6
4.g3/Nb7
5.Ng2/Ne7
6.0-0/0-0

APĂRAREA SICILIANĂ
(varianta Najdorf)



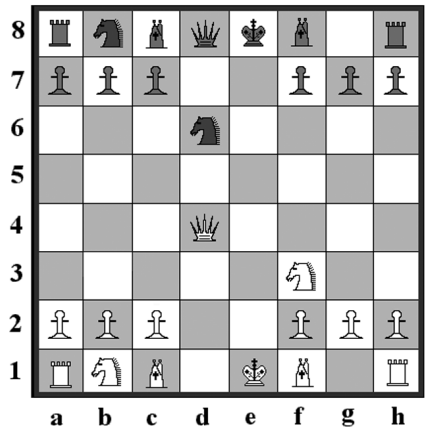
1.e4/c5
2.Cf3/d6
3.d4/c:d4
4.C:d4/Cf6
5.Cc3/a6

APĂRAREA FRANCEZĂ
(varianta Nimzovici)



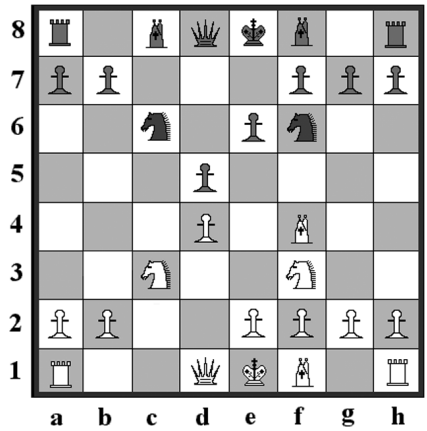
1.e4/e6
2.d4/d5
3.e5/c5
4.c3/Cc6
5.Cf3/Db6

APĂRAREA RUSĂ



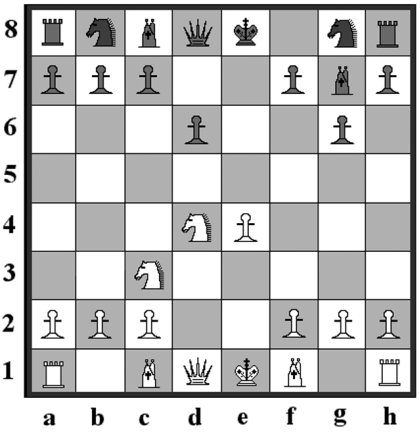
1.e4/e5
2.Cf3/Cf6
3.d4/e:d4
4.e5/Ce4
5.D:d4/d5
6.e:d6/C:d6

APĂRAREA SLAVĂ



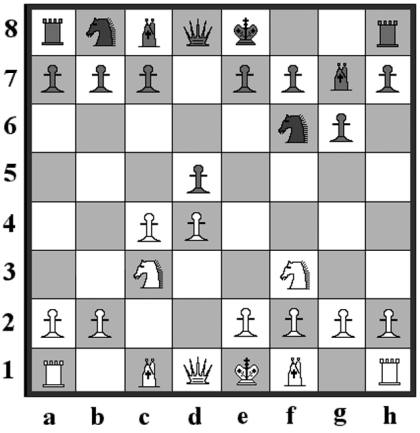
1.d4/d5
2.c4/c6
3.c:d5/c:d5
4.Cf3/Cf6
5.Cc3/Cc6
6.Nf4/e6

APĂRAREA PHILIDOR



1.e4/e5
2.Cf3/d6
3.d4/e:d4
4.C:d4/g6
5.Cc3/Ng7

APĂRAREA GRUNFELD



1.d4/Cf6
2.c4/g6
3.Cc3/d5
4.Cf3/Ng7